游戏城寨

天下玩友是一家

定价 ￥9.80元 LeveL 46



我为游戏狂

不同领域的玩家与游戏之间会发生什么样的精彩故事呢？

Web Show

山寨有理

——欢迎来到中式同人时代！

“山寨文化”的兴起能否为草根阶层争取到与“精英”们相同的话语权？

城寨茶馆

三上真司不玩《生化危机5》

——系列革新之路在何方？

游戏，我们还能玩多久？

游戏点评

小小大星球 | 女神侧身像 负罪之人 | 古墓丽影 地下世界 | 最后的神迹 | 波斯王子 普利尼 俺当主角行吗？ | 机动战士高达 高达vs.高达 | 啪嗒嘭2 乐克乐克2 | 超时空之匙 | 思乡之风



PRESENTS

电脑报电子音像出版社

游戏城寨!Max




MEGAMAN 20th

木偶

The Puppet

文：玛鲁斯

2008年12月

“欢迎致电游戏打分系统，请输入提示语言的种类，1为普通话……”

1。

“登记游戏请按1，查询游戏资料请按2，查询游戏分数请按3，为游戏打分请按4……人工服务请按0。”

4。

“请输入您要充值打分的游戏编号，以‘#’键结束。”

1234567#。

“请输入您要充值的密码，以‘#’键结束。”

7654321#。

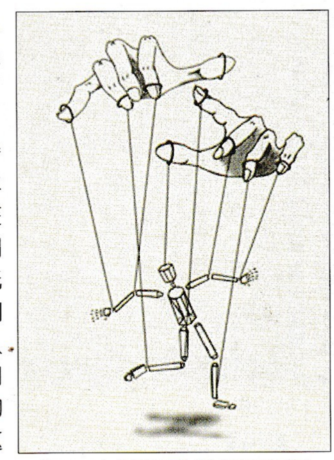
“请稍候——”

“您的资金已注入，现在该游戏的分数是9，点，3，分。”

“欢迎您致电游戏打分系统，请输入提示语……”

以上是和朋友就某个“雷作”被某国外游戏网站打了高分后的调侃，谈及近一段时间来很多媒体实质上是被厂商“操纵”的一些事件，不禁连连感叹，最应该体现公正客观原则的媒体们究竟为什么要做这样的木偶?

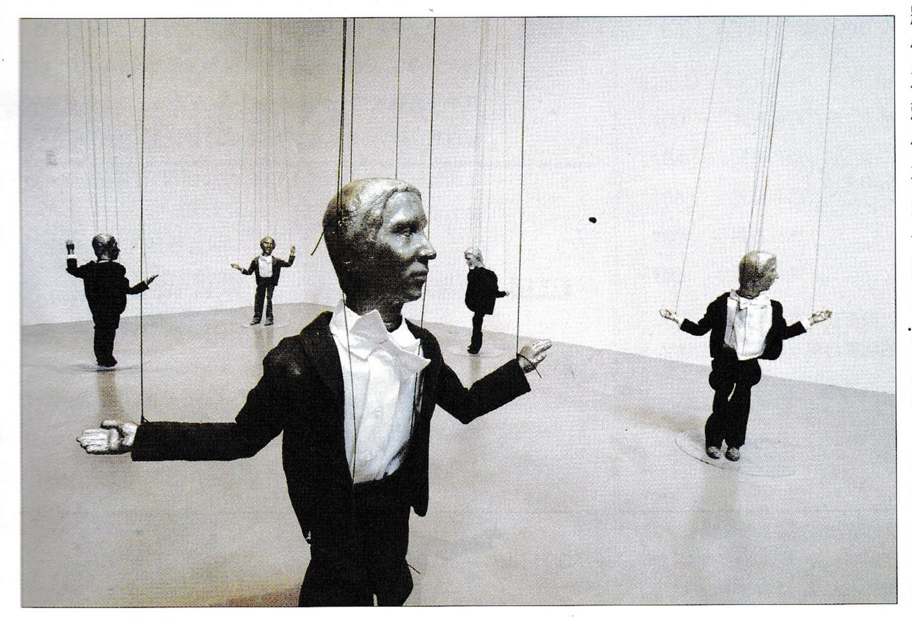
从Gamespot的编辑被勒令辞退、不公正的打分情况、到媒体为争得独家资讯而向厂商妥协的不断被爆料，这些逐渐导致一些主流媒体的公信力每况愈下，最明显的一个例子：《428 ～被封锁的涉谷～》获得《FAMI通》杂志的满分评价，但在网络上一下子掀起了波澜，对于满分，大家的第一反应不再是去研究这款作品有什么值得这个分数的亮点，而是不约而同地想到：杂志收了钱。



电子游戏是一个很特殊的产品，一个新玩家要体验到究竟好不好玩，需要在进行游戏少则一个小时多则通关后才能作出评价，老玩家或许可以通过对厂商、制作人、系列以往的表现等认识以及发售前瞻来初步判断，可定论还是要在花钱购买玩了之后才能下，除非这个游戏发售前就在Xbox-LIVE或PSN上提供了试玩版的下载。除此之外，我们要判断这个游戏值不值得买、值不值得花时间玩，则只能参考主流媒体的打分。

显而易见，现如今想要提高发售量，媒体的评价在其中要起到很大影响。想获得媒体好评，首先你的作品确实优秀好玩，十足真金，让他们赞不绝口，真心实意地在打分栏写下大大的一个“10”，而达不到这点，则只能动用一些“手段”，编辑们甚至可以不用玩就直接写下分数。

去年应邀参加了某个网游公司的新闻发布会，由于是第一次外出参加这样的活动，自然是要做足了准备，采访稿、问题、备用问题、资料整理了一个文件夹，结果在门口签到后被主办方发了两张小纸条，并被告知：会上就问这上面的两个问题，采访稿我们写好了，你回去照发就是。而在上个月受到一个自称是“真·玩家”的某人邀请，去参加他办的一个游戏主题活动，当时因为工作档期的原因推掉了，之后看到了其他网站和杂志的一些报道，便向他问起活动的情况，他迎头第一句话就是“你没来太可惜了，其他媒体都拿了小费哦。”



也许是我资历尚浅吧，有些人会说这都是司空见惯的事情，哪个行业没点潜规则呢?这样的牵线木偶不用动什么脑筋花什么心思费什么力气，过得也非常不错。但是这样的木偶，我不想做。

目录

WWW.LEVELUP.CN

COVER STAFF LV46

封面：波斯王子 © Copyright：Ubisoft
封面设计：于航 目录设计：翟中阳

游戏城寨

www.levelup.cn

策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010

主 编：Hikaru
责任编辑：白夜
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）63658933
读者服务：（0931）4863066
印 刷：深圳佳好印务有限公司
发 行：（0931）4863066
开 本：16开 185毫米×260毫米
版 次：2008年12月第一版
印 次：2008年12月第一次印刷
印 张：7
印 数：0001-3500册
字 数：150千字
出版日期：2008年12月
定 价：9.80元
书 号：ISBN 978-7-89476-097-5



游戏城寨 !Max
游戏城寨电子月刊

PAGE

PAGE



PAGE

游戏生活部分

PAGE

对《游戏城寨》的看法、建议和批评，请发送到：
chengzhaidb@163.com
我们期待着听到大家的意见。

业界大事记

文编 六段音速



《勇者斗恶龙X》登陆Wii平台

本月热点 TOP NEWS OF THE MONTH

在日本有着国民级RPG游戏之称的“《勇者斗恶龙》系列”，经历过九代登陆掌机NDS时的空前风波之后，下一款作品《勇者斗恶龙X》也终于锁定了发售平台，不过这一次的结果却已经可以说是预料之中了。

12月10日，Square Enix在日本东京召开了“《勇者斗恶龙》系列”新作的新闻发布会。会上首先宣布，2008年发售的两款NDS版移植作品《勇者斗恶龙IV》和《勇者斗恶龙V》在日本都卖出了100万套以上。接着官方又公布了依靠贩卖卡片赢利的街机游戏《勇者斗恶龙 怪兽战斗之路》在2008年内的运营状况，本作卡片累计销量1亿1250万张，直接销售额高达112.5亿日元，可以说是成绩斐然。

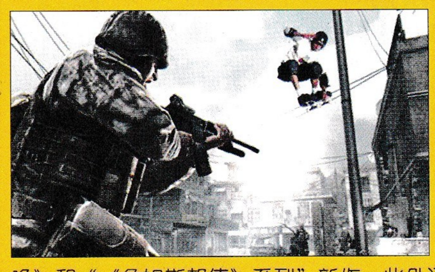
随后，“《勇者斗恶龙》系列”的制作人堀井雄二出现在会议现场，向来宾宣布《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》将于2009年3月28日在日本发售，并在现场进行了四人联机游戏的实际演示。

接下来堀井雄二向与会者确认，“《勇者斗恶龙》系列”的下一款作品，也就是《勇者斗恶龙X》将回归家用机平台。这一次，Square Enix选择了任天堂和他们那台已经在全球范围内取得绝对领先优势的主机——Wii。堀井雄二还透露《勇者斗恶龙X》的开发已经开始，但没有提到游戏的发售时间安排或其他细节信息。





《使命召唤》新作09年推出 下一代《托尼霍克》不用手玩？



Activision高层日前在一次内部会议上向媒体透露了公司2009年游戏发售计划的蛛丝马迹，其中提到了下一代《使命召唤》和“《詹姆斯邦德》系列”新作，此外还透露说为了应对来自EA《极速滑行》的挑战，“《托尼霍克》系列”将经历彻底的操作变革。

《新闻周刊》报道说，下一款《使命召唤》将重新回到Infinity Ward，也就是四代的开发商手中，游戏的细节目前还不得而知，但预计将在2009年秋天发售。他们还透露说Activision旗下的Bizarre Creations工作室目前正着手一款第三人称的《詹姆斯邦德》，游戏同样预定于2009年上市。

值得注意的是，这款游戏与系列以往作品不同，似乎将以“竞速和驾驶”为重心。此外Bizarre Creations还有一个竞速游戏项目，《新闻周刊》将其描述为“《马里奥赛车》大战《极限竞速》”。最后，报道称下一代《托尼霍克滑板》游戏“将不再需要拿手柄来玩”，不过并未对细节做出任何解释。

索尼开始强制普及PS3游戏奖杯系统

从明年开始，所有新上市的PS3游戏都必须支持奖杯系统，也就是我们之前所说的战利品系统，索尼官方日前正式向媒体确认了这一消息。

事实上11月中旬就已经有消息说，索尼准备强制普及PS3游戏的奖杯系统，所有在PS3上开发游戏的第三方都会被要求执行这一决定，但当时这一消息并未得到官方的证实。现在，SCE欧洲的一位官方发言人终于对外界证实了这一决定，并宣布该制度从明年1月起开始生效。所以，没有也许或但是，今后任何一款PS3游戏在发售时就会附带有奖杯，不再有自相矛盾的承诺或是烦人的补丁升级。

不知道SCE方面为什么不从一开始就强制要求开发商们为PS3游戏制作奖杯，但从现在开始，哪怕是PS3已经发售两年的现在，也好过原地踏步的尴尬局面。





光荣TECMO正式联姻，联合株式会社宣告诞生

光荣公司与Tecmo公司于11月18日发表联合声明，正式宣布了由两家公司共同控股组建联合企业光荣TECMO株式会社的决定，当天召开的记者招待会上向媒体公布了合并事宜的部分详情。

据悉，光荣与Tecmo预定于2009年1月26日召开临时股东大会，在合并决议通过的前提下将正式开始相关的准备活动，2009年4月1日光荣TECMO株式会社将正式成立，随后光荣与Tecmo将以1股对0.9股的价格合并股份并联合上市。

在这份联合声明中，两家公司表示此次联姻是为了应对"日趋激烈的市场竞争……通过优化财务体制、强化经营基础以提高各自的财政收益，以世界第一的互动娱乐企业为目标谋求进一步的发展。"

合并后的光荣TECMO株式会社把经营基本战略概括为四个主要方面，即全新互动娱乐内容的制作、跨平台化进一步展开、全球化的推进以及经营资源分配的最优化，联合株式会社的共同经营目标是在2011财年度实现700亿日元以上的销售额以及超过160亿日元的营业利润。

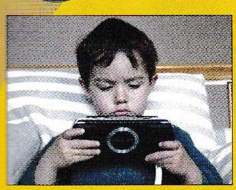


▲为了应对日趋激烈的竞争局势，类似这样的合并（收购）最近几年屡见不鲜，两家联姻将对各自的游戏业务和下属品牌产生怎样的影响令人期待。

声明中还确认两家公司合并后，将对内部结构进行重新整合并以加强对现有资源的有效利用。新公司将把经营领域确定为6大项事业，即家用游戏业务、在线游戏业务、手机游戏业务、传媒业务、SP业务和娱乐业务。



PSP官方对战平台支持游戏增加至33款



SCE于11月20日宣布，通过PS3进行PSP对战的官方对战平台"Adhoc · Party for PSP"，对应游戏数量由服务开始时的1款（《怪物猎人 便携版 2nd G》）增加至33款作品，其中包括刚刚发售不久的新作《机动战士高达 高达 VS.高达》。

"Adhoc · Party for PlayStation Portable"是使用PSP主机，借助PS3的网络功能进行远程联机游戏的官方游戏对战平台。使用该服务的用户需要首先使用PS3主机通过PlayStation Store下载专用软件，然后通过该软件搜索在线PSP用户并一同进行协力或对战游戏。这项最初开始于11月6日的服务，由于对应的第一款游戏是《怪物猎人 便携版2nd G》，服务开始后两周内软件的累计下载数量就突破9万人次。



THQ PS3游戏开发陷入困境、项目接连取消

原本跨平台的动作游戏《毁灭全人类：法隆之路》现在成了名副其实的X360独占，因为这款游戏的开发商THQ公司宣布PS3版的开发项目已经悄然下马。

最近在接受Shacknews记者询问时，THQ的一位官方发言人透露，PS3版的《毁灭全人类：法隆之路》由于"开发中遇到问题"而不得不取消。

事实上这已经不是THQ第一次取消PS3游戏开发项目，去年，THQ同时宣布了PS3版《毁灭全人类》和《前线：战火之源》延期发售的消息，接着后者的制作人向媒体透露，虚幻引擎3与PS3硬件之间的兼容问题导致开发进展艰难。今年年初，THQ彻底停止了PS3版《前线：战火之源》的开发，现在《毁灭全人类》的PS3版也确认取消。



X360全球累计销量超过初代Xbox

微软日前向媒体确认，X360目前在全球范围内的销量，已经超过了其先辈初代Xbox整个生命周期内的累计销量，也就是2500万台。

微软方面表示，原本他们预计要等到11月月底才能宣布这个好消息，但X360近来强劲的销售势头使得这个目标提前成为了现实。

微软娱乐业务欧洲副总裁Chris Lewis对媒体表示："我们现在已经超越了当年初代Xbox的普及率，这是一个具有非凡意义的里程碑。我们能够获得这样的成功，要归功于消费者对数字娱乐体验的热情和渴望。"



索尼是否已经在开发PSP2?



很显然，他们肯定已经在做了。像索尼这样的厂商，从来不会停止硬件的研发。不过现在，拜一家名叫EETimes的科技网站所赐，有关PSP2的更多详细情报开始浮出水面。

英国Imagination Technologies公司前不久宣布，他们已经将一种新近研究的高性能图形处理芯片的生产专利授权给了一家知名国际消费电子业厂商。据EETimes的报道，这家厂商就是索尼，而他们打算在下一代PSP也就是PSP2上使用这种图形芯片。

Imagination公司是苹果iPhone使用的图形处理器背后的设计者，EETimes透露说PSP2使用的图形芯片名叫SGX55x，在性能方面要远强过iPhone，但究竟怎么个强法，EETimes现在也给不出什么有说服力的证据。所以现阶段，大家可以随意发挥想象。



任天堂，不许注册Wii遥控器手柄！



今年三月时，任天堂向美国商标专利局提出申请，要求将“Wii Remote”，也就是大家熟知的Wii遥控器型手柄注册为专利并备案。历经半年多的等待，任天堂得到的答复是：不行！

据悉，商标专利局拒绝任天堂专利备案请求的原因是“Remote（遥控器）”这个词使用频率太高，说白了就是不能把大家每天挂在嘴边的词或字当成商标来注册。

不过事情并没有走入僵局，商标专利局告诉任天堂他们依然可以给Wii的这种控制器注册，前提是必须放弃对“Remote”这个词的所有权主张。也就是说，任天堂可以注册“Wii remote”或是“Wiimote”，但以首字母大写的专有名词形式出现就不行。

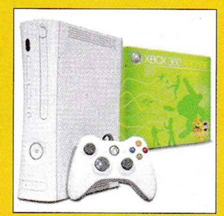
有人可能会问为什么任天堂不选择注册“Wiimote”呢？答案其实也很简单，因为美国佛罗里达的一家小公司曾经生产过一种给小孩子使用的电视遥控器并于2000年备案，那个商标正好就是“Weemote”（与Wiimote同音）。有消息说两家正在就此事进行协商，但至今未果。



最安全的“碧玉”版X360悄然上市

最新型号、同时也是目前被公认最安全的使用代号为“碧玉”主板的X360主机，近来一直没少出现在我们的视线中。现在，来自多个X360玩家论坛的消息显示，这种型号的X360已经悄然上市。

“碧玉”版X360使用了65nm技术的CPU和GPU，因此比过去任何型号的X360能耗都更低，因此发热量也就更少，另外碧玉版X360运行时的声音据说也比以前的主机要小。



据一位Xbox-Scene论坛的会员称，他是从自家附近的沃尔玛超市买到这台Arcade版X360的。从依旧巨大的电源上看，“碧玉”版使用的是150W输出，生产日期是2008年10月23日，因此可以理解为在此之后出厂的主机都应该是“碧玉”版，准备购机的玩家不妨留意一下。



Wii名列eBay黑色星期五最热门商品之首

在美国，每年感恩节之后的第一个星期五以及随后的周末，也就是大家常说的黑色星期五，是全国范围内的商品热销时期。今年，大规模的抢购不仅席卷了全美的零售商，在诸如eBay之类的购物和拍卖网站上也掀起了狂潮，而名列所有热门商品之首的，就是任天堂的Wii。

eBay官方发布了今年黑色星期五的销售业绩结果，列出了这一阶段最热门商品的名单，其中在所有种类商品当中，被顾客搜索次数最多的是Wii主机，当天就有3,171台主机成交。紧随其后的是《Wii Fit》，成交量为1,059套。

根据统计，当天在eBay上成交的Wii主机平均售价为349美元，《Wii Fit》的平均价格约为140美元。另外两个成交量较高的游戏产品是PS3和《摇滚乐队》捆绑包，平均成交价分别为355美元和100美元。



X360年底大举反攻中 PS3迎来新一轮降价？

感恩节之后的周末购物高峰，X360再次体验了一把“销量破记录”的滋味。微软官方于本月初宣布，今年黑色星期五X360的销量预计将比2007年增长25%左右，更重要的是，比PS3多卖出三倍！

除此之外，微软还夸耀说欧洲地区X360的销量增长了近400%，自从9月份X360全面下调价格之后，这台主机在欧洲就未逢敌手。微软官方发言人表示X360在过去几周里销量始终高于PS3，目前在欧洲的普及率已经达到700万台。

PS3在欧洲被X360反超的消息传出后不久，有关PS3明年春天降价的传闻随之开始不胫而走。SCE欧洲地区总裁David Reeves赶紧出面发表声明，称索尼不打算在近期降低主机售价。Reeves强调PS3在欧洲依然保持着对X360的优势，欧洲市场依然是索尼的天下，而且PlayStation家族在2009年将表现更好。此外他还着重指出，PS3目前正“沿着当年PS2生命周期的轨迹前进。”





Midway，距离破产只剩50天

Midway，这家曾经在美国街机业声名显赫的开发商，最近几年来已经沦落为三流的家用机游戏发行商。而现在，席卷欧美的大规模经济危机则使得他们的日子更是雪上加霜。

最近，从美国证券交易委员会（SFC）流出的一份文件透露，Midway目前共欠有各种外债累计1.5亿美元，而且必须在未来的50天之内全部还清，否则将面临破产。更糟糕的是，Midway眼下拿不出这笔钱。

据悉，Midway目前手头的能够拿来充数的资金只有1000万美元多一点，所以在剩下的这不到两个月的时间里，他们是无论如何不可能凑齐剩下的1.4亿美元的，不管《致命格斗大战DC漫画英雄》卖的有多好也不可能（虽然这款游戏卖得确实不错）。

据悉，Midway高层目前正想法设法避免最糟糕的情况出现，其中包括向财政顾问公司Lazard寻求解决方案。但如果连Lazard也无计可施的话，那么Midway最后可能将不得不宣布破产。

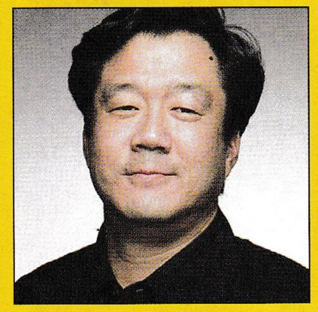


《杀戮地带2》发售日终于确定

下一款只属于PS3的独占大作预定于明年登陆北美，索尼官方本月初正式对外界确认，已经跳票跳到令人发疯的《杀戮地带2》，将于2009年2月27日发售。

这款在2005年E3上以一段超高水准宣传片吊起无数玩家胃口的PS3独占游戏，随后就由于跳水、延期等一系列负面消息而声名狼籍。在让玩家们等了将近四年之后，现在Guerrilla Games终于放出了实实在在的发售日程。

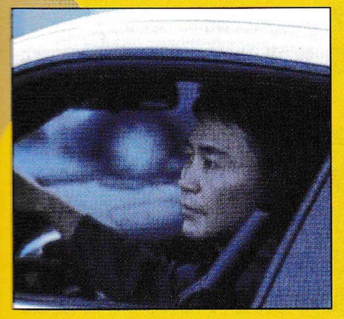
Shane Kim：X360比PS3命长……一天



Shane Kim，微软游戏业务商务拓展高级副总裁，前不久参加了在美国加州大学召开的一次展示Xbox Live新体验（即秋季升级）的会议。会上，在谈到对待竞争对手任天堂的态度时，Kim向与会者表示，他认为与任天堂对着干对微软来说并不划算。相反，他说自己很喜欢任天堂，因为是这家公司为他们拓展了电视游戏的用户基础，也让微软知道要实现自己的目标接下来该向哪个方向使劲。

最后，当有人提问X360的生命周期将有多长时，Kim回答说："肯定比PS3的（生命周期）长一天。"暗示微软在与索尼周旋这个问题上不惜钞票和时间，且随时准备好推出下一代Xbox。按照之前平井一夫的PS3 10年论来推测，那么X360的生命周期大概就是10年零1天吧。

山内一典：PSP版《GT赛车》还在开发中……



今年10月的时候，索尼全球工作室新任总裁，人称哈里森2.0的吉田修平曾向媒体保证，PSP版的《GT赛车》依然健在且正在开发中。尽管，这个游戏打四年前公布起至今，一直也没公布过什么象样的情报……。

"《GT赛车》系列"制作人山内一典近日在接受IGN记者采访时，再次确认了PSP版《GT赛车》未死的消息，他说："现在虽然没有什么可以透露的，但开发依然在顺利进行。我们并没有把它取消，它还在计划之中。"

Capcom：NDSi？我们以后会考虑的



尽管首发后在日本一直热销，但看起来NDSi依然还没有做出足以令Capcom信服的成绩。不久前在Capcom公司的第二季度财政报告会议上，当被投资分析专家问及公司接下来是否会针对NDSi的摄像头等新机能积极开发新作时，担任社长兼首席运营官的辻本春弘是这样回答的："鉴于任天堂的NDSi刚刚上市不久，Capcom希望根据消费者对它的反映日后再做打算。我们对平台的选择要基于我们的游戏开发理念，因此，在对NDSi的销售形势以及消费者的意图进行综合分析后，如果我们有合适的项目，那么我们会考虑的。"

不是"当然"，也不是"可能"，而是"只要有前（钱）途我们就会考虑"。

小岛秀夫：活着就要继续做游戏



美国MTV电视台评选的MTV年度游戏大奖2008（MTV Game Awards 2008），将今年的终身成就奖（Lifetime Achievement Game Award）颁发给了"《潜龙谍影》系列"之父，Konami公司旗下的Kojima工作室负责人小岛秀夫。在从《刺客 信条》的制作人婕德·雷蒙德手中接过奖杯后，小岛秀夫在发表获奖感言时说道："我得说即便是获得了这个奖，我也不打算宣布引退，只要我活着就会继续坚持开发游戏。"

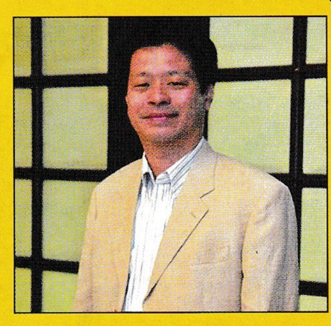
日经新闻：日本游戏业正走向没落



人称日本《华尔街日报》的《日本经济新闻》日前撰文指出，日本国内游戏市场的日益萎缩正在使日本的游戏业渐渐陷入低潮，世界上排名前两位的游戏发行商不再是日本企业，而是美国的Activision Blizzard和EA。

文章认为，日本国内游戏市场的萎缩在很大程度上与近年来日本本土出生率持续下降有关，另外30岁以上的日本人当中，绝大部分因为忙于生计而无缘游戏，新生玩家的不断减少和老玩家的逐渐离开使游戏衰退的速度进一步加快。最后，文章还警告说，目前在欧美正迅速崛起的FPS游戏，也正在日益侵蚀着日本本土游戏厂商们原有的海外市场和用户群，这其中涉及到Square Enix、Tecmo和Konami。

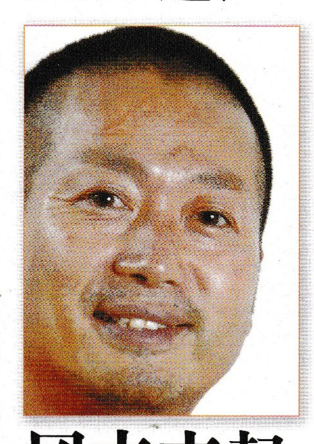
北濑佳范：《FFXIII》跨平台不是背叛



最近在接受媒体采访时，"《最终幻想》系列"导演之一的北濑佳范和制作人桥本真司第N次出面就《最终幻想XIII》跨平台问题进行解释。北濑佳范说："我希望PS3玩家不要把这次事件看成背叛。这不意味着对《最终幻想XIII》PS3版本有任何影响，我们只是为X360玩家增加了X360版，因为我们不希望让X360玩家处于劣势。"

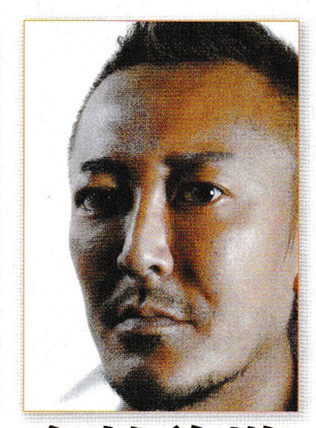
接着，桥本真司向记者强调说"PS3依旧是主要开发平台"，他还再次保证不会出现因为在两个平台发售而导致质量下降的情况。"现在我们正在进行的是PS3版的开发，开发小组为了使PS3的全部性能得到发挥而专门在对游戏进行各种优化。等这些工作完成以后，我们会再根据X360的硬件特点对游戏进行优化，所以不会出现因为跨平台而导致游戏质量下降的情况。"

翻译 六段音速

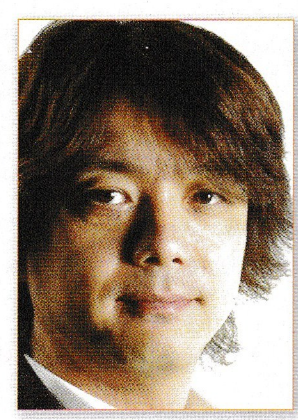


冈本吉起
YOSHIKI OKAMOTO

九条一马
KAZUMA KUJO



名越稔洋
TOSHIHIRO NAGOSHI

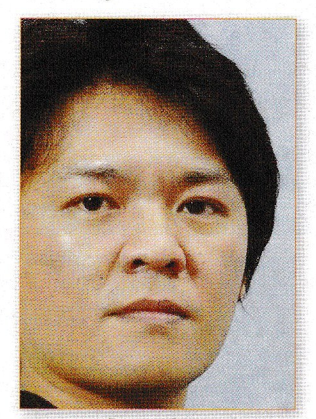


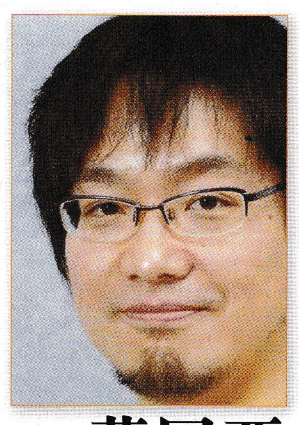
日野晃博
AKIHIRO HINO

百家争鸣

最近一段时间，欧美游戏市场的崛起和日本游戏产业的低靡渐渐成为了业界乃至普通玩家们讨论的热点话题。与此同时，全球经济危机带来的一系列不良反应也在侵蚀着电视游戏业的发展空间，开发项目接连下马，开发商大规模裁员乃至工作室的解散，各种各样的负面消息充斥着媒体的头版头条……。在这样一种背景下，曾经君临电子游戏王国的日式游戏今后将何去何从？日本的游戏开发者们对今后游戏开发以及业界发整体态势又有哪些展望？继上一期小岛秀夫、竹内润等游戏制作人之后，本期让我们再来听一听冈本吉起和日野晃博等业界大牌们的心声。

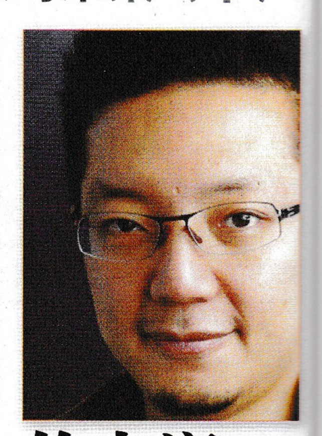
——日本游戏开发者们眼中的游戏业现状与未来（下）



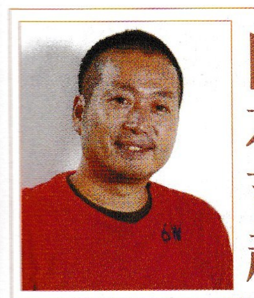


辻本良三 & 藤冈要
RYOZO TSUJIMOTO & KANAME FUJIOKA

小岛秀夫
HIDEO KOJIMA



竹内润
JUN TAKEUCHI



冈本吉起

Game Republic 社长兼首席制作人

PROFILE

曾有过在Konami和Capcom等许多日本游戏公司任职的经历，制作过《街头霸王II》、《快打旋风》等时至今日依然为广大玩家所津津乐道的经典游戏。2003年离开奋斗多年的Capcom，建立了游戏开发公司Game Republic并开始寻求独立发展，后曾开发过“《源氏》系列”、《异界魂灵》和《龙珠DS》等游戏。

冈本吉起近期的新作

PS3 卡坦

2008年12月18日发售 价格未定

一款以起源自德国的棋盘游戏为灵感制作的桌面策略游戏。游戏的舞台卡坦岛由众多六边形土地所组成，每块土地分别标有2至12等不同的分数，玩家通过掷色子获得各种资源并用来在小岛上建造街道、建筑和自己的家园，最先得到10分的玩家得游戏的胜利。



▲尽管之前在X360上已经有一款同名Arcade游戏推出，但冈本吉起保证本作将有自己的独到之处。

有关Game Republic的今后

——首先请您谈一谈对今年的东京游戏展印象如何？

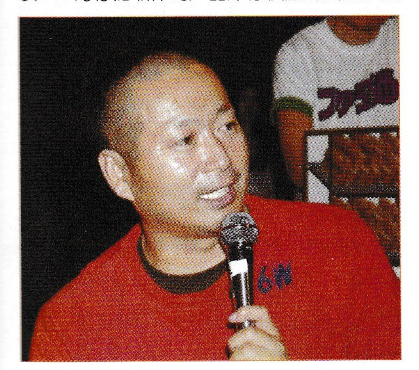
冈本吉起（以下冈本） Level 5公司最近的飞速发展是大家有目共睹的变化，这是从去年起就已经开始引起我们关注的焦点。同样是作为游戏开发商，我们和他们一样也盼望着有朝一日能够晋级为游戏发行商，这可以说这是大家共同的梦想吧，我是这么感觉的。

——从某种角度来说，是相当于长远目标的东西吗？

冈本 就是这个意思。说到这个，其实我们已经发表过要做游戏发行商的公开声明了哦，首先作为第一部作品公布的游戏就是《卡坦(Catan)》。

——是通过网络下载的游戏对吧。

冈本 是的。从公司正式成立起到现在，最初是要成为能做出好游戏的公司，然后是以进化为“一定”以上规模的公司为目标，历经艰辛，现在终于到了向“能够自主赢利的公司”这个层次进化的阶段了。所以，我们就开始考虑自己贩卖自己公司开发的游戏这种形式了。不过，作为游戏发行商来说，通常都需要承担以DVD为存储载体的产品库存积压的风险。这时候应运而生的，就是现在大家看到的在线下载这种手段了。借助这个方法，不仅可以免去因为库存积压所带来的困扰，而且游戏的类型不再只局限于那些大容量的作品，我们也可以开发更多让大家能轻松体验乐趣的游戏，能够让所有人都参与到游戏过程中来是其优势所在。于是，我们就决定先通过推出桌面棋牌游戏的方法来树立品牌，以在线下载的形式来发售游戏软件。



——名字听起来也简单易懂啊。

冈本 说的是啊（笑）。从“卡坦”这样一种世界闻名的棋牌游戏为原点出发，到我们自己开发的这款桌面策略游戏《卡坦》，我们计划围绕着能够轻松游戏这样一个主题，日后定期再推出更多新作。桌面棋牌游戏对于那些比较核心的玩家来说可能不太容易提起兴趣，但这款游戏跟《怪物猎人》其实有很多相似之处哦。是选择四个人协作还是对战，在这一点上虽然有所区别，但就游戏过程中贯穿互动交流这个特征来说两款游戏是共通的。虽然这样讲，但因为没有动作要素包含在里面，所以每局的时间不长，玩起来也比较轻松。

——为什么第一部作品要选择《卡坦》呢？

冈本 《卡坦》虽然是一款来自德国的棋牌游戏，但在全世界有1000万套的累计销量。

——原来如此，很惊人的成绩啊。

冈本 单就这一点来说，足以证明它是一款具备吸引人反复挑战的要素的游戏。事实上，同类型的作品之前已经作为X360的下载游戏（指Xbox Live Arcade游戏）发售过了，所以这款作品是以加入我们自己的独特风格并进一步完善为原则制作的。

——那么究竟在哪些方面做了改良呢？

冈本 在让玩家充分体验联机游戏的快乐的同时，我们认为线下也就是单机游戏的体验也非常重要。因此，我们的目标就是开发出能够像在线对战的对手一样与大家游戏的AI。不过，要完成那种能够让玩家满意的聪明AI，还需要依靠日后对用户意见的收集来进行不断调整。因为是通过在线下载的形式来发售，所以能即时地倾听来自玩家的反馈信息，也能不断进行升级调整。就上面这几点来看，在线下载这种形式的魅力和未来很值得看好。

冈本吉起眼中的游戏业界

——在这次的TGS上有没有看到什么感兴趣的游戏呢？

冈本 那就要数《让我们敲打》了。在众多以系列为卖点的作品当中，能够出现这样一款真正意义上的新作不禁让人眼前一亮。把Wii的遥控器手柄放在类似面巾纸盒一类的小箱子上，通过敲击纸箱把震动传递给手柄来操纵角色行动，这种大胆的设想真的是相当不错。然后就是《辐射3》，使用了原先《上古卷轴4》的引擎制作，虽然是线下的单机游戏，但玩起来就好象大规模在线的角色扮演游戏一样。许多细节考虑的都相当周到，据说可以玩上100个小时。这就是国外的开发商制作的游戏，培养能够体会这样的游戏中所蕴涵的无穷乐趣的人，我认为对于日本游戏业今后的发展将变得更加重要。在国外备受欢迎的游戏被接连引进到日本本土，反过来看，如果没有能体会这些游戏乐趣的用户存在，那么与国外游戏开发商的竞争也就无从谈起。现在日本的游戏市场份额，最多也不过占到全世界的20%左右。如果不向那剩下的80%积极发起挑战的话，我认为是没有发展前途可言的。

——那么Game Republic是否也有进军海外市场的打算呢？

冈本 是啊。其实我们已经接手了一部电影改编游戏的开发项目。等到电影公开的日子，我们的游戏也会随之一起发表（注）。

——是规模很大的开发计划吗？

冈本 这个，现在我还不能公开名称……

——是否将对应多个平台开发呢？

冈本 连这个也问？嗯，好吧，算是吧。

——预定什么时候上市呢？

冈本 别问了啊！真的不能说啊（笑）！总之现在我们正在全力以赴开发中，所以就敬请期待了！

注：本作目前已经确认将由Game Republic与Brash Entertainment联合制作。

历经艰辛，现在终于到了向下一个层次进化的阶段了

业界之声

还没有人想到的另类创意一年后成为焦点的可能性很大

触及心理极限的《绝体绝命都市3》

——说到《绝体绝命都市》，就会让人联想到以游戏的形式来表现人类生存极限状态这个特点。这次的《绝体绝命都市3》有哪些值得关注的新要素呢？

九条一马（以下九条） 继前作中“饥渴”和“寒冷”这两种生存威胁之后，这次我们要着重强调的是恐惧感和压力等心理层面的威胁。比如周围的状况突然间恶化或是在谈话中被告知令人震惊的消息之类的，心理上就会承受相应的打击。

——能不能举一些实例呢？

九条 好比说二代中那种“让我来把你温暖”之类的台词，在不恰当的时机对女主人公说的话……

——啊，原来如此（笑）！

九条 到前作为止，台词的作用还仅仅局限于对话本身而已，然而在这款作品中，是能够对心理造成伤害的。反之，如果能够在恰当的时机说出恰当的话，就能听到对方安慰的话语或是温柔的歌声，心理的压力就能得到缓解。更进一步说，对话的选择也会对主人公的性格产生微妙的影响，是慎重型还是热情型，不同的性格特征，对心理压力的承受能力也会有所不同。

——除了心理影响之外还有没有其他方面的特征呢？

九条 这一次我们在游戏中加入了面对灾害时能够实际发挥作用的一些知识。“《绝体绝命都市》系列”虽然算是纯粹的娱乐作品，但我们也从玩家那里听到了诸如“希望在游戏中学到应对灾害的有用知识”等呼声，甚至还有报社专门为此来采访我们。于是，我们这一次就聘请了这方面的专家来提供指导和建议。

——通过游戏来实施社会教育，这样的趋势近来在全世界范围内也很普遍啊。

九条 光是传授知识的话，作为游戏来说就会



变得乏味，所以我们也在二者的平衡性上下了很多功夫哦。比方说，当墙壁上的缝隙呈现出“X”的形状时，就表示随时可能有坍塌的危险，如果能够提前注意到这些危险的信号，就可以有效地避开遇难的可能性。

——以后就算是遇到真的地震也不怕了（笑）。关于在线游戏方面能不能透露一些情报呢？

九条 本作基本上来说是需要相互协力的，但嫌麻烦的话也可以自己一个人独立求生，我们是打算把游戏做成这样一种风格。不过，一个人行动的话有许多场所是无法前往的，于是就有了诸如“应该先去哪个地方呢？”之类的分支出现了。

——会有很多不同的目的地吗？

九条 任务之类的挑战倒是有不少，但最基本也主要的目的依然是想办法逃生。在这个过程当中，对那些路上遇到的伤者采取怎样的态度，是尽力搭救还是放任不管，游戏中会出现类似的情景。抛开游戏水平的高低不谈，我们希望能够借此来对人的行动原则做出某种程度上的评判。比起单纯按照自己的价值观来完成游戏，这种方式更符合“《绝体绝命都市》系列”的协作游戏风格。

出人意料的复出！《大家一起洞穴探险》

——《大家一起洞穴探险》刚刚公布。这个系列的主人公虽然成了“最弱游戏角色”的代名词（注），但依然广受玩家们的喜爱。这款游戏是否会成为时隔多年之后的新作呢？

九条 距离雅达利主机上那款作品诞生已经25年了，距离当初的FC版也已经有23年的时间。在玩家和公司内部要求制作这款游戏的呼声日益高涨的情况下，我们最终决定让这个项目上马。不过说实话，大家是不是真的很期待这款游戏呢？关于这个问题到现在我还是有点半信半疑的（笑）。

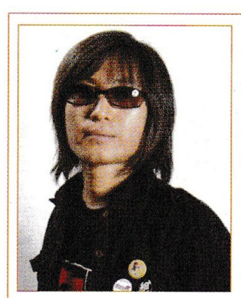
——标题中加入的这个“大家”，实际上代表的是怎样的内容呢？

九条 这个“大家”，相当于是创造一个能让“好友乃至全世界的玩家一起来玩的《洞穴探险》”这个主题的标语。是希望让大家团结在一起共同前进的意思。原先的FC版一共设计了四个关卡，现在既然是25周年，于是我们就决定制作4 x 25，也就是100个关卡。

如今的游戏产业处于最有趣的时期

——最后，请您谈一谈对今年东京游戏展的印象以及对今后游戏业界的展望。

九条 希望让到场参观的所有玩家都尽情享受游戏的乐趣，这种意识从展会召开的整体情况就可以深刻地感觉到。特别是世嘉的《如龙3》展台，让人不知不觉就想走过去看一看，



九条一马

Irem Software Engineering 首席制作人

PROFILE

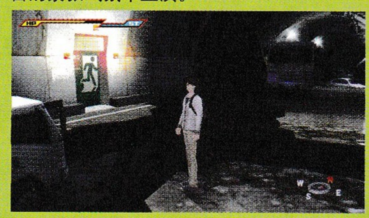
负责统筹Irem Software Engineering旗下所开发的所有游戏软件的全能制作人。代表作有玩家们熟悉的“《绝体绝命都市》系列”、“《破烂机器人的浪漫大活剧》系列”和“《R-TYPE》系列”等。

九条一马近期的新作

PSP 绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌

2009年发售预定	价格未定

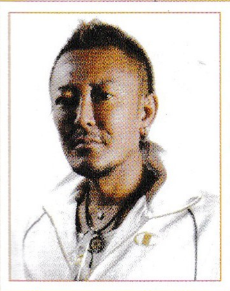
游戏以因为遭遇空前规模的大地震而陷入瘫痪状态的海岛都市为舞台，玩家扮演的主人公与女友在海底隧道中不幸被困。为了能在灾难中生还，玩家要与女主人公一起相互扶助相互鼓励。一场极限状态下演绎的人间悲喜剧，在随时可能再次袭来的二次灾害的紧张气氛中上演。



▲画面左上方的心理槽与旁边的生命槽相互影响，当主人公的心理压力过大时生命槽就会受到威胁。

结果就中了名越先生（指名越稔洋）的圈套了（笑）。关于游戏业今后的发展趋势，我认为游戏作品的种类和表现形式应该会朝更加多样化的方向发展。各种家用机就摆在眼前，无论是想开发哪个机种的游戏都没有问题，现在的业界就处在这样一种状态。不仅游戏内容和游戏容量可以因作品而异，像《大家一起洞穴探险》这样只提供下载发售的游戏也开始陆续出现。这不正是让大家可以进行各种各样的尝试和挑战的好机会吗？虽然对于开发者和经营者来说，这样的时期可能相对来说更加困难，但与此同时，也意味着现在还没有人能想得到的那些另类创意，在一年之后很可能将成为大家关注的焦点，对于整个游戏产业来说，我觉得现在是个相当有趣的时期。

注：FC版《洞穴探险》发售于1985年，主人公是一名探索地底洞窟并寻找宝藏的探险家。游戏只有四个关卡，但难度很高，全部完成后即开始二周目。由于主人公很容易挂掉，即便是从高度只有自己身长一半左右的地方落下也会摔死，因此也被戏称为游戏史上最弱的主人公。



名越稔洋

世嘉公司 R&D创意总监

PROFILE

"《如龙》系列"之父，自初代作品开始就一直担任游戏的统筹制作人一职。进入游戏业之初曾在铃木裕领导开发的"《VR赛车》系列"中担任CG设计师，在3DCG进入电视游戏业之初享有很高的评价。以制作人身份出道的作品是《梦游美国》并因次一炮成名，代表作还有世嘉的"《超级猴球》系列"等。

名越稔洋近期的新作

PS3 如龙3

2009年2月26日发售　7980日元

以黑道传奇人物桐生一马为主角，描绘黑、白两道之间恩怨情仇的"《如龙》系列"的最新续作。距离前作《如龙2》的故事结局已经过去两年，《如龙3》将为玩家讲述与遥一起隐居冲绳的桐生，在一系列阴谋和冲突的驱使下不得不再度复出开始与命运的抗争。游戏将以前所未有的逼真体验再现系列前作中的神室町。



▲与遥一起离开东京隐居冲绳并开起了福利救助设施的桐生一马，察觉到了一联串不平凡事件背后隐藏的阴谋并重出江湖。

《如龙》是一出描写人的感情剧

——在本次东京游戏展上我们终于看到了《如龙3》的实际游戏影像，从画面来看，人物的皮肤乃至胡子这种细节部分都刻画的相当细致啊。

名越稔洋（以下名越）　要让角色的动作表现达到极致，质感方面也必须要跟着提升，这是理所当然的进化。不过说实话，距离我们当初的理想还有一定差距，比如人脸上血管的收缩和扩张，我们已经想要借助即时演算来实现类似这样的效果了。因为《如龙》就是一款描写人的感情剧，所以我认为对人物形象的刻画执着到这种地步是无可厚非的，而且我还想向更高的层次挑战。

——不止是人物，街道和城市本身的描绘也让人感觉是下了相当一番功夫的。

名越　因为游戏的舞台是现代的日本，能不能尽量缩小与现实之间的差距与能在多大程度上提高游戏的真实感密切相关。当然了，CG部分的真实性也非常重要，所以必须从最基础的部分就做好准备，否则接下来要在这个平台上实现的理念就会被白白浪费掉。



在这次的作品中，类似在街上很平常的溜达这样的行动，周围的NPC行人也会产生相当丰富的反应，比如撞到人可能会趔趄几步什么的。另外还加入了很多诸如被警察追捕逃亡，或是反过来追逐目标等场面。

——如此工程浩大的开发项目，"《如龙》系列"还是能差不多每隔一年就推出新作，这实在是相当了不起啊。

名越　在初代《如龙》发售的时候我们就已经决定了，二代要争取在一年之后推出。虽然也不是没有想过静下心来不慌不忙地开发续作，但正因为我们能获得玩家如此高的认同，所以不想让这个系列被遗忘，于是就决定以一年为期间进行开发，从结果来看，最后《如龙2》确实是在一年后就上市了。所以那个时候的自信，其实也与现在《如龙3》的开发有着很大关系。

——说到"《如龙》系列"的话，每代的豪华演员阵容也相当引人注目。这次听说是邀请了矢泽永吉先生来提供主题曲。

名越　从初代《如龙》开始制作的时候，我们就想过如果能请矢泽先生来为游戏谱曲的话该有多好，现在四年的时间过去了，这个愿望终于变成了现实。作为一款游戏能够有此殊荣，我感觉非常的高兴。

——听说《小恶魔ageha》（注）的age名媛们这次也会在游戏中出演夜总会女郎的角色。

名越　希望游戏里的女孩子们能更加可爱，这样的意见从初代作品开始我们就一直可以听到，这也是大家对这个系列的一个要求。所以，为了能实现这个目标，我们给自己设置了更高的标准。结果，就连在公司内部也获得了大家的一致认同，我们对此感到很满意。

名越稔洋与游戏业的未来

——最后，能不能请名越先生谈一谈对日后游戏开发的展望呢？

名越　我自己制作的东西，不会超过我自身所具备的水准。从这个意义上来说，我只希望一切都能顺其自然。全心全意地倾听来自用户的要求，做出我所能做到的最高水平的游戏。按照这样一种模式延续的话，应该就可以不断推出属于我自己风格的东西了吧，在游戏开发方面我差不多就是这样想的。

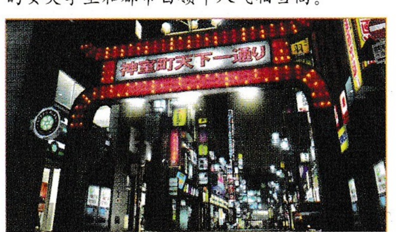
——原来如此。那么对于整个游戏产业的未来您又是怎么看的呢？

名越　说的大胆一点，就是希望能更加知难而进。所谓游戏，就是通过视觉、听觉和触觉来传递带有互动体验的刺激。我个人相信，游戏所能提供的这种感官刺激比其他任何娱乐形式都要强。在认识到这一点的基础上，就应该向更高的层次发起挑战。当然这里说的知难而进也并不是毫无范围的，而是指在追求游戏的可能性这一点上应该永远不满足于现状不断进取。

——去年NDS上也有了被指定为"Z级（18岁及以上）"的游戏作品推出了，对此您有什么看法？

名越　我认为这未尝不可，即便现在我也是这么想的。尽管对游戏本身的存在及价值都予以否定的反面意见，时至今日依然还时常能够听到。但在这种情况下，说到游戏业到底有没有人敢于站出来予以反击，我觉得现在是没有的。如果对我有这样的要求，那么我是不会退缩的，也不会为此感到害怕。所以，如果是游戏主题表现所必须的东西，那么我希望能有力地表达这种必然性的作品今后越多越好。

注：日本时尚女妆杂志，以介绍华丽的流行服饰及相关文化为主。最初主要的受众群体是那些在夜总会和酒吧工作的女性，经过多年的演变逐步为普通大众所接受，在20多岁的女大学生和都市白领中人气相当高。



▲作为该系列故事核心所在的神室町，这一次将被以前所未有的真实度再现。

为了追求游戏的可能性就要做到知难而进

做出更多令人意想不到的作品，让游戏业变得比以前更加繁荣



今年年底到明年年初是游戏发售的热潮

——这次的东京游戏展上，据说Level 5使用了东京游戏展举办历史上规模最大的大屏幕来展示新作影像。

日野晃博（以下日野） 是这么回事没错。因为想用华丽的大屏幕来展示最新作的影像，所以使用了类似剧场的展出形式。

——影片上映途中，整个展台都是用帘子遮起来的，这又是为什么呢？

日野 其实只有新作的上映过程是用这种私秘形式进行的。因为整个会场的声音非常大，所以为了让大家能集中精力观看，我们决定在这个用幕布隔开的封闭状态下播放影像。另外这样做也让人感觉比较有冲击力，我是这么想的。

——说到新作有好几款，首先想请您谈谈纪念Level 5创建10周年的三部曲作品。最初是《二之国》，听说是邀请了吉卜力工作室来制作动画部分，在玩家中引起了相当热烈的反响呢。

日野 是啊。当初跟公司的员工们说，我们决定请吉卜力工作室来为我们的游戏制作动画时，大家都显得有点不敢相信的样子。就跟当年宣布由我们接手《勇者斗恶龙VIII》开发的消息时一样的震惊。

——既然是10周年纪念作品，那这么说来应该是2009年发售了？

日野 准确来说，应该是等到明年10月28日的时候发售才是正好第10年啊（笑）。当然了，现在这些还都没有最终决定。

——原来如此。除了《二之国》以外还有《纸箱战机》和《死神在背后》两款游戏，也请您在这里谈一谈。

日野 《纸箱战机》，小孩子自不必说，就连过去曾经痴迷过制作高达模型的大人，现在也会喜欢这款游戏的。至于后者，是level 5第一次制作以恐怖惊悚为题材的RPG游戏。不过虽说是恐怖，但其实也是有着温暖人心的要素包含在里面，《死神在背后》就是这样一款作品。

——除此之外还有其他不少新作。最近的话就要数11月27日发售的《莱顿教授与最后的时间旅行》了。

日野 这次发售的《莱顿教授与最后的时间旅行》，是这个系列最后一款作品，从投入的开发力量上来看与两款前作不可同日而语。我自己在实际试玩游戏的时候也不禁会发出"这个好棒啊"之类的感慨，所以说是一款相当有意思的游戏，请大家一定不要错过。

——另外还有明年发售的《白骑士物语》和《勇者斗恶龙IX》等等许多玩家们非常关注的作品啊。

日野 《白骑士物语》现在已经进入了发售前的最后冲刺阶段。把王道RPG的要素与网络联机的要素结合在一起，可以自己一个人悠闲地享受，如果联上网络的话，那就立刻会变成完全不同的另外一种风格的RPG作品了。另外，关于《勇者斗恶龙IX》，我可以保证绝对是拥有让大家不敢相信是NDS游戏的庞大容量，虽然制作过程很是艰辛，但我相信最终会成为不辜负玩家们期待的高素质游戏。

游戏的方式正在发生着翻天覆地的变化

——除了游戏软件以外，我们还看到了架空的"ROID"硬件平台的构想。

日野 是的。所谓ROID，是一个基于掌上娱乐平台的架空硬件构想，我们也在考虑让它与玩家们在家用机上所使用的游戏发生互动。所以说，ROID的提出并非是对家用机的否定，正相反，是在对家用机予以最大限度肯定的基础之上，给用户提供更加新颖的游戏方式。这也是我们希望制作的一个掌上娱乐平台。

——我明白了。那么最后，请您谈一谈对游戏业界现状以及Level 5今后发展方向的看法。

日野 说起游戏的方式，我认为最近几年与过去相比正在发生着翻天覆地的变化。从过去一人独乐的RPG类游戏流行的时代，正在逐步过渡到众人同乐的联机游戏盛行的时代。我个人相信从现在开始，在投身于游戏开发事业的同时，也应该对这种变化的趋势有所考虑才是。当然了，这并不是说我们不会再做那些可以让大家一个人静下来独自游戏的作品了。总之，我希望能不断制作出更多令大家意想不到的新游戏，在让玩游戏的人获得快乐和满足的同时，让游戏业也变得比以前更加繁荣。



▲自称来自十年之后未来世界的"卢克"意外地出现在了莱顿教授一行人的面前。



Level 5公司 社长

日野晃博

PROFILE

曾领导过《勇者斗恶龙VIII》以及"《莱顿教授》系列"等众多热门游戏开发工作的经验丰富的制作人，近年来Level 5迅速崛起幕后的主要功臣之一。此外，他还联合日本福冈地区的开发商、政府机构以及大学等单位创办了以游戏产业发展促进为目的的团体"GFF"，目前担任代表职务。

日野晃博近期的新作

NDS 莱顿教授与最后的时间旅行

2008年11月27日发售 | 5040日元

在日本引起空前热潮的"《莱顿教授》系列"的第三款续作，游戏的主要概念是围绕着解迷和时间旅行两个要素展开的，莱顿教授将与助手卢克一起，穿越时空揭开最终的谜底。另外，游戏的解迷部分是由曾参与制作"《头脑体操》系列"的多湖辉负责，而且全部为原创的新迷题。



▶以来自未来的卢克的一封书信为契机，莱顿教授一行开始了穿越时空的冒险。



一款游戏，特别是一款大作，从首次公布开始，到各种情报陆续放出，经历中、后期宣传推广，直至最后风风火火地上市。这一系列过程对于普通玩家来说，通常也意味着一段漫长的等待，少则数月多则数年。

作为普通玩家，游戏发售前的几天恐怕最为难耐，其实在这一点上游戏的制作人们也是一样。消费者的最终目标是买到一款好游戏，而开发者的目标则是双方面的：做一款好游戏，然后尽可能卖出去。

相信许多人都很好奇，制作人们在自己的游戏发售前通常都在做什么，有没有人紧张的夜不能寐？是否也有人跪下来祈祷上帝保佑？下面这篇文章将带大家跨过玩家与开发者之间的这道墙，一起去看看游戏发售前夕的制作人们。

实话实说 游戏首发前后制作人们的生活



Todd Howard

《辐射3》、"《上古卷轴》系列"

我在游戏首发前后总有个习惯，就是跑到商店去看别人买游戏。当看到你自己做的游戏出现在和架上时那种骄傲的感觉不言而喻，此外也让你意识到结果已经注定，不再有回头的机会。从《终结者：未来震撼》开始，我记得那时候我大概在EB Games蹲了几个小时才看到一个把游戏买走的人。《上古卷轴：匕首雨》和《上古卷轴：红武士》发售时，我在角落里都只看见零星几个人来购买游戏。到了《上古卷轴3：晨风》发售时，我终于看到有人排队了，《上古卷轴4：湮灭》的购买者大概还要多一倍，而且那时玩家已经能够认出我来，有些还会来要我签名给他们，那时你会感到很自豪。《辐射3》的情况就完全不一样，我们那时在Best Buy搞了午夜首发，有上百名玩家深夜前来参加活动，是深夜哦！我当时非常感动。



Keiichi Yano

《节拍特工》、《吉他小子》等

游戏首发前我经常会跑去吃炸猪排。因为在日语里，カツ这个词是胜利的意思（日语炸猪排的最后两个音节，音同'勝つ'）。所以在日本，当你需要一些好运气或是想图个吉利的时候，就会跑去吃炸猪排。



David Jaffe

《战神》、《战斗赛车》、《犯罪克星》等

游戏发售前：

那段时间我大都在各种宣传活动上跑来跑去，接受拍照、在线和各种电话采访，在游戏发售前的两周和发售后的两周都是这样。这个时候你惟一可做的就是让大家都知道你的这款游戏要上市了。正式发售的前一天，你得去看看那些写游戏评论的人对你的游戏评价如何，就像之前阅读那些游戏刊物上撰写的前瞻时一样，或者等公关部的人来告诉你评分情况……最难熬的是等着看那些游戏网站的review，虽然有些时候他们的评分会在游戏发售之前出来。你得成晚坐在那不停地刷各种大小游戏网站，直到他们的review写出来……然后，从标题上（在点进去看内文之前）先判断这篇文章对你的游戏评价是好是坏……最后，点进去一句句查看并祈祷尽量不要被骂。好在到目前为止，我们的游戏评分都不坏。

游戏发售当天：

我通常会到附近的游戏店去转一转，看看游戏卖的情况如何。我以前就曾经让我前妻给EB Games打电话询问我开发的游戏销售状况如何。比如，问他们店里有没有进《战斗赛车》？如果有，卖的怎么样？需不需要预约？存货多不多？游戏素质如何之类的……。然后，你开始坐下来，一整天什么都不干，就盯着电脑屏幕刷那些有影响力的大游戏论坛，比如NEOGAF或是EVIL AVATAR，看玩家们对游戏的评价如何。这个过程真的是相当磨人，通常得花二到四个小时的时间才能总结出大多数人对你的游戏的看法，是很棒、一般还是糟糕。

游戏发售之后：

会有更多的公关活动……然后是漫长的午餐，晚上可以早一点回家。因为你没办法接下来立刻就投入新的工作，至少需要几周的时间回家看看。我们很幸运，每次完成一个项目之后都有足够的休息，所以游戏发售之后的时间，我通常都会为接下来的休假做准备。



松浦雅也

《啪啦啪啦啪》、《Vib-Ribbon》

"嗯，当一个项目结束之后，我通常不会做什么特别的事情。不过我估计这个回答肯定是很没劲吧（笑）。"



Cliff Bleszinski

《战争机器》、《战争机器2》

"所有宣传活动结束后，回去开始补觉……

《战争机器2》首发时我赶到洛杉矶去参加午夜发售活动，接下来的几天是各种各样的会议……　当然，我也会感到很紧张，因为没有什么是注定能成功的。具体到游戏博客和论坛，我也会尽可能多地浏览以获取反馈信息。"



Ben Judd

《生化尖兵 重装上阵》、《生化尖兵》

《生化尖兵》发售前：

没完没了的邮件和电话，确保我们的所有销售渠道都运转正常。（《生化尖兵》的）PC版发售之前，先得到各大BT站去转一圈，看看是不是已经有人在放下载了。上论坛去看看玩家对游戏的期待程度如何，当然也包括在我们的博客和官网上感谢玩家的支持。

《生化尖兵》发售当天：

毫无疑问，我肯定会待在电脑前刷那些游戏网站等着看评论。晚上我会去居酒屋吃烤鸡肉串然后尽可能往肚子里灌那些暴贵的日本生啤。热的米酒在冬天喝很不错所以我应该也会尝一些。其实我更想穿上那套生化服去酒吧耍宝，但公司应该不会答应吧。

《生化尖兵》发售后：

因为头几天肯定看不到准确的销量统计，所以我也不知道是该去庆祝胜利还是找个墙角抱头痛哭。但有一件事可以肯定……我盼望一个假期而且该死的，我一定会得到的。我需要让自己再沉浸到什么新鲜事里，有好建议吗？

Media Molecule

《小小大星球》

Martin Lynagh（制作人）：我是被牺牲的测试者。

Paul Holden（程序员）：发售前一天，疯狂打补丁删除那首犯忌的歌曲……

Anton Kirczenow（程序设计主管）：首发之后我花了将近一整天跟孩子们一起玩这款'爸爸做的游戏'，然后我们来到商店，指着橱窗告诉他们现在'爸爸做的游戏'所有人都可以玩了。

Alex Evans（技术主管）：我就这么盯着墙上的大屏幕，看在线人数统计……

James Fairbairn（在线服务主管）：发售前，调整服务器，庆祝；发售当天，调整服务器，开会；发售至今，调整服务器……

Daniel Leaver（关卡设计）：不停查看故事模式的游戏人数统计，看现在有多少人在玩故事模式的关卡，最多的时候我看到有1300人在同时玩一个关卡。

Rex Crowle（身份不明）：我桌子上有一幅巨大的3D猫头鹰画像，我喜欢盯着那双黑洞洞的大眼睛，直到被看毛后继续回去工作……




不同的职业、不同的生活，因游戏
而有了共同点，但又各自独具精彩。
本期特企，为您收集故事。
特别企划
策划&文编：白夜
美编：chisun
我为游戏狂
BOY ADVANCE
Mario
SNES
HERE!
Nintendo

照例特企，照例序言。看了许多读者来信，都反映前几期的特企不错，大多数读者朋友都把它放在了调查里的“最喜欢的三个栏目”之一，白夜万分感谢读者大人们的厚爱。接着有部分读者反映这接连几期特企的内容有些“技术性”，所以本期小白我就决定来些轻松的，用故事堆一篇专题出来，让您可以在晚间的台灯下就着一杯热咖啡或热茶不用动脑地轻松阅读，读完后顺便可以把头扭向黑暗的窗外感叹一下，然后结合自己的生活进行一番思考，也就达成了它的目的。



本期的主题叫做“我为游戏狂”，想做这个话题的原因也是从平常生活中得来的灵感。大家都非常熟悉QQ，这被称为“中国互联网奇迹”的东西，现在对于每个人来说已经犹如手机号一样重要。白夜也有一个用了多年的QQ号码，从接触网络开始，我的好友名单里就一直不断地加入和我一样热爱电视游戏的朋友。前几日晚上加班时，我习惯性地打开QQ，结果就又不自觉地在码字的过程中去和一帮游戏迷们侃起了大山，罪过啊罪过……其实每天和QQ上的玩家朋友们一起讨论游戏界的大小事已经不知道从什么时候起成为了白夜生活中不可缺少的一部分，就算不参与进去，打开群聊天窗口看着他们“热火朝天”也是一种享受，字里行间，我都能感受到这是一群热爱游戏的人。

之前在《游戏的年纪》那篇特企中，白夜曾经提到过，很多玩家都把自己深爱的游戏当成“事业”来看待或曾经一度这样为之，期间必定会为游戏做一些旁人或自己看来都比较疯狂的事情，正所谓“我把青春献给你”。其实“我为游戏狂”的故事，白夜几乎每天都能够从QQ上的这些朋友那里听得一二，从都还是学生时一直到现在。近日偶尔再与他们谈起时，却发现如今已经换了一个局面，很多人已经都结束了自己的学生生活，走上了工作岗位，但我们依旧与游戏扯不开关系。这时，“我为游戏狂”的故事已经发生了一些变化，因为职业以及生活的不同。但相同的是，这些故事都各具精彩。如今，他们有的成为了游戏开发公司的游戏测试员，有的则为了延续和游戏的姻缘自己开起了游戏店，有的为了自己将来能够从事与游戏有关的工作到海外去学习，有的则和白夜一样是游戏杂志的编辑。于是，笔者便去找了这些朋友收集了接下来大家将看到的故事，以求“搭建”本期的特企。

这些故事环肥燕瘦，各有千秋，它们不一定会引起读者大人们的共鸣，甚至至多是茶余饭后的消遣文章。当参考也好，当笑谈也罢，个中滋味，还要靠有心人自己体会。

是为序。

The honor of tester

文：《游戏城寨》特约撰稿人 hopy 现任某游戏公司游戏测试员

我是一个测试员。

我是一个游戏测试员。

什么是测试员?

手拿手柄对着大电视流口水，蓬头垢面、满脸薯片渣子、见到一切光碟状事物就神经亢奋、遇到年轻妹子就面红耳赤语无伦次?

二十四小时坐在屏幕前，1000度的酒瓶底眼镜，弓腰，手无缚鸡之力或者肥到克服地心引力都有困难?

通晓英语日语，能毫无障碍地读完原版《Fate stay night》却不知村上春树和莎士比亚?

家里堆满各色游戏机播放机电脑游戏碟音乐碟电影碟某种碟却除了显示器前方的椅子外找不到一处可以坐下的地方?

根据最新标准，那是神经病!

那什么是测试员?

你那忧郁的眼神，稀疏的胡茬子，神乎其技的玩法，还有那杯统一冰红茶，都已经深深地卡——————!!

好吧……

我就是测试员!

测试员干什么吃的?

既然你诚心诚意地问了，老衲就大发慈悲地告诉你:

测试员就是找BUG的。诶，这位施主，大家都是朋友，何必这么动手动脚的呢，伤到路边的花花草草也是不好的嘛。

测试员的工作如下：1.测试游戏功能。2.发现并辨别BUG。3.判定修正优先级并报告BUG。4.检查已修正的BUG并制作修正报告。5.协助和支持制作小组。

听上去好像很专业嘛。那我们又有什么地方值得欢乐呢?

首先，每一款游戏你都是全世界第一个玩到的!《生化5》?老子早通了!《街霸IV》?台词有句还是我要求改的!《最终幻想XIII》?哎，地图都背熟了!地球很危险的，快回火星去吧!

其次，如果一个游戏没有测试员的参与，那么:

每读取一个地图都要重启一次游戏机!主角可能掉近没有下限而且不可见的深坑!永远也爬不上来!任何时候都有可能死机!不能存档!帧数绝大多数时候低于10fps!

未经测试的游戏=不能玩!

程序员美工策划制作人这一刻泪流满面。

测试员来上班了。

进入游戏，嗯，BUG，重现步骤，分类，优先级，上传，修正员屁颠屁颠跑去修正，测试员检查，修好了，关闭，没修好，打回去重来!又是一个!重现!分类!上传!忙去吧您呐!

和设定文档不符?BUG。游戏设计上的失误?BUG!闪光可能造成玩家视

觉疲劳？BUG！这个混进来的奇怪东西是什么？BUG！大小写没写对？BUG！1+1居然等于五？BUG！第三幕第三个敌人的右手小指甲上少了一块贴图？BUG！

即使是一款小品级游戏的PC移植版，也会有成百上千个BUG等待测试员去发现和报告，否则它们可能永远得不到修正！

像《GTA》、《MGS》这样的大作，数据库里BUG的ID排上五位数是很正常的事情。

Alpha，Beta，Master，Release，每一个版本都有必须修正的重要BUG和要求，所有的测试、鉴定报告，都是从测试员手中完成的！

也就是说，什么时候这游戏该做什么部分，得由我们来告诉你！

也就是说，这游戏任意时刻的质量如何，只有我们有发言权！

也就是说，什么时候这游戏足够好可以发售，得由测试员来鉴定！

若是混到三大主机厂的遵从性测试员，就更牛逼哄哄了。

开发商屁颠屁颠送来好不容易开发完成的版本，几周的遵从性测试后：

对不起，贵厂的这款作品未能通过审核。以下是TRC错误列表，附件是我们发现的其他BUG列表。

啥意识？砍掉重练呗！

很有某大龄男青年的风范吧！

爽吧！

广告时间结束。精彩节目现在开始！

下面请看详细报道：

老板："未来几个月我们要测试的项目是——宠物猫！这是本公司的热卖游戏系列，是专为6-13岁的女孩子量身打造的作品，大家喜不喜欢啊？"

"喜咦咦咦欢安安安安（回音）。"

每读取一个地图都要重启一次游戏机！主角可能掉进没有下限而且不可见的深坑！永远也爬不上来！任何时候都有可能死机！不能存档！帧数绝大多数时候低于10fps！一通关就黑屏！

黑屏！蓝屏！读取崩溃！游戏中崩溃！分门别类整理表格，这是需要的！

什么？1+1居然等于五？

所有的角色都没有脸！但是能看见眼珠和牙齿！

咦？第三幕第三个敌人的右手小指甲上少了一块贴图？

程序员和美工都可能犯错！

大多数时候是小错误，但很多时候会有严重的错误！

一天重启13次？太正常了！

几十个BUG报上去，修好就不会有事了吧

ZZZzzz……

新版本来没？没……

继续做崩溃统计表……

日常报告：老板您好，小的今天把游戏流程重新打穿了两遍，重新检查了所有的目录，没有新的BUG报告，蓝屏5次，重启13次，重装系统一次，祝您老人家一切安好，谢谢！

ZZZzzz……

新版本来没？没……

崩溃……

日……

Zz……

新版本来没？

来了，这是修正BUG列表，去检查！

哎！

检查报告：

BUG XXX，小手指上指甲？修好了。BUG XXX，掉地图？修了……但只是洞变小了而已……BUG XXX，通关黑屏？

打穿一遍先……

死机N次重启N次后通关。蓝屏……

还有：

并非BUG：XXX,XXX AND XXX。理由：这是游戏设计，至于为什么和设计文档不符，因为我们更改了设计。

不会被修正：XXX,XXX,XXX。理由：哎呀呀，这个部分我们还没做完，你们测他作甚。这个太难了，我们不修。这是项目领导小组的决定。

MXTHER FXXKER！

明天我们要开始进行Beta鉴定！

什么意思？

三天内你们得把这游戏拆成碎片再重新装回去三遍！

加班！没时间吃午饭！平时三倍的工作量！压力测试！

BIG BROTHER IS WATCHING YOU！

Beta没过诶，报告交上去了都……

老板：大家干得很好，朕心甚慰，下周就进入最后的Master冲刺了！加油！

……

Ok，it's all business……

发售日临近了诶。

数据库中还有几百个BUG……

听说开发部门来了个新头儿……

第二天。

新版本来了，这是修正BUG列表，去检查！

哎！

检查报告：

不会被修正：XXX,XXX,XXX……理由：这是项目领导小组的决定。

很可怕？很糟糕？惨绝人寰？

这样大逆不道丧尽天良的事情！

实在是太（重音）刺激啦！

为什么？

因为和我们一起工作的，是世界顶尖的制作团队！世界顶尖的制作人！

我们就是这个团队的一份子！

在百万级大作的制作小组名单中，有我们的名字！



这可不是吹的！

测试游戏功能，发现并辨别BUG，判定修正优先级并报告BUG，检查已修正的BUG并制作修正报告，协助和支持制作小组。

哥们儿杠杠的！

5位数的BUG！鉴定报告！Alpha，Beta，Master，Release！

这个地方还是我跟制作人说让他改的呢！

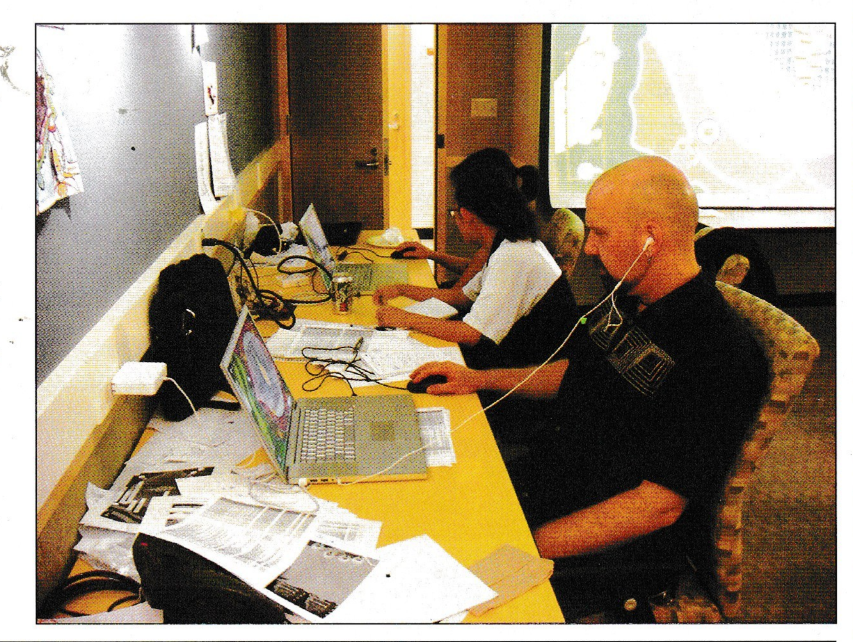
有朝一日，我也要成为他们那样的家伙！

喜欢一份工作需要理由吗？

不需要吗？

需要吗？

For the honor of tester！



网管二三事

文：白野威

有多久没回过学校了？我站在这个熟悉又陌生的城市里，问着自己。

几年前来到这里的情形历历在目。开学前几天我背着个松松垮垮的书包，包里一瓶可乐，还有几本上课时用的教材，大一的时候还是挺听话的。到了大二的时候包里索性连教材都不背，包里的可乐也换成了红塔山。

昏暗失修的几盏日光灯摇摇欲坠，房间里仅有的几扇气窗半掩着，屋内气氛压抑烟雾缭绕。我闭着眼睛回想起校门口那家“超人网吧”，脑海里总会“噌”地冒出这种景象。实在是太熟悉，熟悉到我曾经以为应该忘记的这些场景，在这种时候还能跳出来。

夹着公文包走过那家网吧原本铺面旁的书摊，老板探出头来突然亲切地打起了招呼：“小网管？”

这个叫法让我愣在那里，一时间我仿佛随着记忆回到了以前。

屏幕上的图像突然抖动了起来，是手机。

“喂，夏明吧？你今天又不来上课？”

手机听筒传来同寝室周涛的声音，我有点不耐烦地嘀咕：“不就是陈老头的课么，爱咋咋地，他一次名都没点过，我怕什么。”

“可是老头说他考试很多例题都会从课上的抽，你真不来啊？”周涛压低声音，旁边一阵喧嚷，听上去是进教室了。

“不去不去，你别打扰我练级，我今天一定要冲上三十，好了就这样，回头寝室说，笔记借我抄。”我说完挂了电话，手机丢进上衣口袋里，继续死盯着屏幕，刚才还是满血的我突然被怪冲上来一顿暴击，瞬间屏幕上跳出“血量过低”。怪接着放了一个寒冰箭，现在是跑也跑不动了。

完了，鼻子里哼口气出去，心下多少有点烦躁。血量归到1，视野一片灰暗。屏幕上灵魂飘在最近的墓地，因为不想承担虚弱时间所以开始跑尸体。往小键盘上的左上角按下去，右手开始适时按着左右两个方向键。左手摸了摸裤兜，最后一根红塔山被我掏了出来，可能是我刚才有点急，它已经有点弯了，细碎的烟丝随着我拿着它轻颤的抖动，掉了些下来。

跑到了河岸边，灵魂状态惟一的好处就是可以水上漂，我是这么认为的。尸体的地点在这湖的对面，我按了一下前进的键，很麻利地用“一元牌”打火机把烟点上，再放进兜里。抬头看屏幕，恩，时间刚刚好。我左手拿着点燃的红塔山吸了一口的同时，我游戏里的人物刚刚跑过这片湖，到达刚才挂的地方附近。看着屏幕上出现是否选择复活的选项，点了“是”，人物复活。接着绑绷带，吃面包，喝药水。稍作休整，继续回原地拼杀。

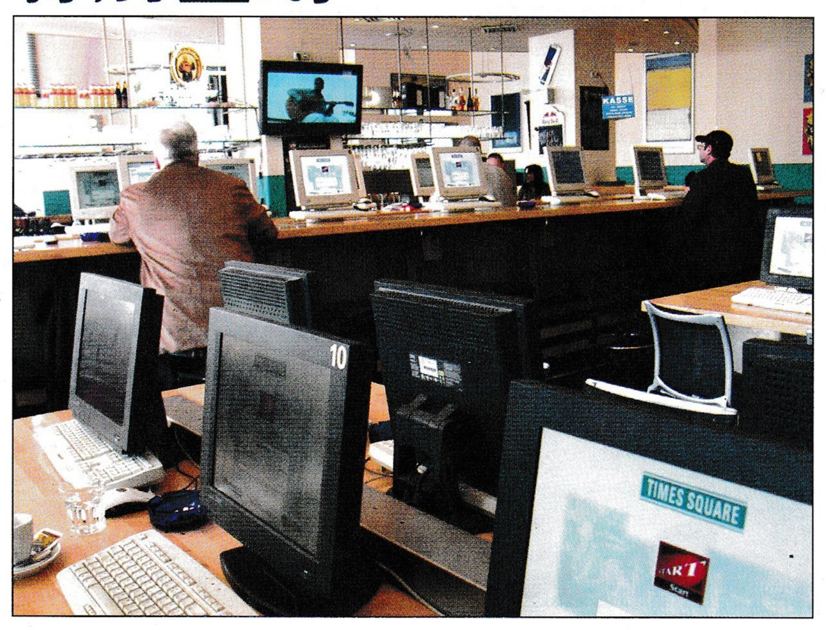
又是一个下午，经过我的努力总算是达到了既定目标。我走出网吧的时候外面的天色已经有些暗了下来，和已经混得比较熟的网吧老板随意搭了两句话，他是个个子不高而且看上去比较瘦弱的中年人，留着平头，感觉很好相处。接着结了账出门，这时候网吧门外的一条街上已经摆满了各色小吃，食物的香味引诱得我隐隐有点胃疼。我开始在上衣兜里翻硬币，没曾想硬币自己掉了下去，一路沿街，掉到了井盖里。看来是捡不起来，只有算了吧，我突然想起周涛打电话叫我去上课那回事，正打算拿手机问问周涛他们今天上课的情况，翻遍整个包里却没找到它的踪影。



“难不成忘在超人了？”我赶紧转身往网吧跑。

手机自然是没找着，老板看到我心急火燎的样子却有了点兴趣，拍着我的肩膀说：“周涛是吧？什么东西丢了？要不要老板帮你？”我没耐烦地回了一句“手机不见了，您有辄？”

老板嘿嘿一笑，在我旁边的椅子上坐了下来：“找回你手机不容易，让你有个手机用倒是有办法的。”我听了眼前一亮：



“什么？”“我看你也经常来这儿，脸也混熟了，你是这所学校里的学生？”我点点头。

他接着说：“这样吧，最近我家孩子身体不大好，我老婆经常催着我回家。你帮我看着网吧，收收钱开开机偶尔搞下维护什么的，我先拿着个旧手机给你用，反正虽然不值钱，好歹打电话没问题，今天我先试用你几个小时，你跟这儿坐着看我怎么弄。”

“您就不怕我给跑了？”我有些喜出望外，一边抠着两天没洗的头发一边问。

“就你小子那身份证号我都快背下来了，你跑得了和尚跑不了庙。”老板笑得很豁达。

那一天，我第一次知道老板姓顾。其实我当时一时热血上头之后，对他非常感激。我相信他知道我经常在网络上耗费时间：最先去是聊天，后来被同学拖着玩“山口山”，再到后来同学大多都嫌升级要么AFK要么转投其他游戏门下要么去泡妞，最后就剩我就我一人还在日复一日地上山给他每个月贡献我将近一半的生活费。他看过我的窘迫，知道我大概也属于那种丢了手机绝对不敢跟父母说的类型，再买一个对我这种人来说也是天方夜谭。曾经他在别人点饭的时候问我要不要一起喊，当时沉醉于游戏中的我根本没有回应他的好意——大概正是如此我才得了胃病。老板其实当然也不是在做风险投资，毕竟像我这种常客，给他的店里带来的利润还是不止一台旧手机的价码。何况的确如他所说，我是外省来到这里读书的，所以户口一起转载学校的集体户口下，身份证上直接注明我的班级，他要找我，只要我还想读书，就没什么跑得了的问题。另外一方面在网吧当网管，除了一些登记收账的手续之外，有很多空闲时间，我可以自己开一台机器继续我的游戏生涯。在这种微妙的信任和利益关系下，我开始了第一天的实习。

当天晚上走之前他将门口那台电脑下几乎所有的钞票理出来点清数目，放在我手里。一共是六百八十七块三毛，他拿了两百块，“今晚通宵的账你跟我收好，明天早上来交班。”

从此我开始了自己的网管生涯，从最初的旧手机，到后来的一个月三百块，我一边在网吧打工，一边依旧继续沉醉于“山口山”的世界里。寝室除了说全校查夜的那几次跟顾老板请假之外都没回去，反正网吧有个铁架床，凑合着也能睡，晚上如果宵禁或者通宵客人少只需要守铺子，往往还能睡个好觉。因为怕跟父母见面问到手机的事情，五一国庆我都没有回家，还是在网吧一边打工一边做任务升级。

有一天我满级了，成年了，有点乏。而且看多了网吧里来来去去盯着屏幕不变姿势的身影，突然想到自己跟他们没什么不同，就觉得其实也没什么意思。何况由于这段时间的打工和游戏兼顾，虽然荷包里的钱开销并不如以前，成绩却是靠打小抄也拉不回来了。又据说某某老师还对我下了通牒，再不去上一次课就打死不让我过。想到这里我更加觉得兴味索然。

于是之后我跟顾老板商量了一下，决定采取弹性制，这样我的课业不至于糟糕到挂留级有黑档案，他的网吧还是有人分担，只是钱给我的要少些。那时候我已经不再是窘迫到一点钱也要挣的地步，也开始克制自己玩游戏的欲望。可能这跟毒枭从来不碰毒品是一个道理。

他开始跟我谈他的家庭，他可爱的女儿和温柔的娇妻。他口中的女儿和妻子从来都没到过网吧，他手机上有张大头贴，倒是给我看过很多回。听他的口气，那个女儿大概有点先天不足吧，每次他说到的时候又是怜爱又带着叹息，一个劲说女儿需要钱，这个网吧都是因为她才弄起来的，要不然自己以前做本职哪有这么辛苦。

到我毕业找工作的那段时间，我辞去了网吧的工作，但还是偶尔路过去看他，跟他摸两根烟靠着门框唠嗑。他那时候笑着跟我说前段时间谢谢我帮他分担，现在女儿身体要好些，也不是那么需要他陪。钱呢，就要凑够了，医生说女儿也到了适宜手术的阶段，过段时间就好了，到时候他就不用天天守着这个网吧，可以做点其他的事情。

我毕业之前把他第一次拿来当酬劳给我的旧手机还给了他，跟他说了谢谢。他笑着边接边说：“以后有机会回来，我带你去见我女儿，她很可爱。”

记忆回放在这一刻定格，我对这里的回忆到此为止。转过神来，回头看看当时他跟我说这席话时站的位置，那里现在放着一个煤炉，旁边是一地的煤渣。那家网吧的确不见了，换成了一个包子铺，我向里张望，那里面看不到他的身影。

我看着已经变作包子铺的“超人网吧”，问书摊老板：“原来的老顾哪里去了？”卖书的男人不无感慨地吁了口气，低声说：“有一年了吧。喏，前年你们毕业之后，有个没拿到学位的学生来他这里上网，因为是经常来这里打游戏的熟面孔嘛，后来没钱给老顾也没说他什么。结果这小子狼心狗肺，摸到老顾一楼的那个出租房里想偷钱，老顾听到声音起来，那愣头青就给他大腿上扎了一下，听医生说是伤到什么神经了，钱也被抢走了，他人后来就瘸了。”

我心里突然有些木然，顾老板那么瘦瘦小小为人和善的人，居然也会遇到这样的事。

“后来他老婆发现他给小孩存的治病钱没啦，也觉得他腿瘸了懒得伺候家里两个病人，就不知道去了哪里，老顾一个人大概在家里休息了半年多才能不用人扶着走路，网吧没人打理也关门了，不知道去了哪。”

“那他女儿呢？”

“好像是他老婆带着走了吧，现在也不知道到底去了哪里。”

我望着面前的包子铺，好像它还是当年那个我进进出出无数次的网吧：在这里沉溺于游戏中不去上课的我；在这里丢了手机一筹莫展的我；在这里被顾老板利诱当网管的我；在这里做自己大学里第一份打工的我；在这里登记收账仍旧迷恋“山口山”的我，在这里成天厮混不如无必要不回寝室睡觉的我；在这里躲藏起来不敢回家面对父母的我；在这里升到满级突然感到厌倦的我；在这里看到太多同类的我……

只是那已经是过去，我的网管生涯因为游戏而开始，因为生活而结束。曾经的疯狂或者眷恋在我毕业离开这所城市寻找工作的过程中早就消磨殆尽，甚至我现在根本没法理解当初为什么会丢了手机和来到这里不眠不休地打游戏，更不用说为了游戏带来的损失而当网管。我的第一个老板因为他的善良让我走上了一条和别人不大相同的路，他的善良也让同样一个为了游戏疯狂的人恩将仇报，把他心中几乎所有的希冀和梦想摧毁。现在想来，我唏嘘之余暗自有些庆幸：如果当初不是老顾给了我一个机会，说不定我就是那个为了钱铤而走险的游戏沉迷者；又如果老顾只是一味地让我做网管该尽的职责，而不跟我反复地提到他的家庭，他曾经的人生，他的责任，他的情感，也许我也不过认为那些现实中的一切与我无关。

事实是我很幸运，每个喜欢游戏的人，多少都有一段为了游戏疯狂的时间。那段时间会持续多久，带来什么后果，有没有后遗症却是因人而异。我现在得以人模狗样西装革履地站在我大学所在的这所城市，其实是为了业务而来。网管时代的年少轻狂，现在想起，真是恍如隔世。

天堂向左，游戏往右

文：前《游戏机实用技术》编辑 D·S

Leon是一个游戏编辑。

这听起来是个让很多人羡慕的职业，也是许多学生玩家的最终幻想。Leon当年正是这无数追梦人中的一个，当面试通知来到他眼前时，他毅然放弃了很多东西，包括父母安排的仕途以及即将到手的文凭。他只身踏上飞机，选择了一条义无反顾的路，甚至丝毫没有考虑过如果面试没通过会有什么下场。幸好，经过几个月的试用期，他通过了。在这期间，他的父母每天都在翻阅编辑部所在城市的新闻，担心是否会有“**青年求职不成投河身亡”之类的标题见诸报端。

来到编辑部的第一天，Leon就被震惊了，他这辈子从没见过种类这么丰富的游戏机，这么多的正版游戏和这么多的游戏同好。编辑部的工作氛围更是融洽单纯得没话说，就连大学生活与其相比都显得勾心斗角了，总之，与其说这是一个搞出版的杂志社，不如说是一个大型同人社团更恰当。每天的工作，基本就是玩游戏、写稿子、做研究、录视频这几类，弄起来轻松愉快，而且完全没有上下班的概念，大伙从早到晚一起携手做杂志，闲下来偶尔插科打诨，忙起来个个玩到飞起，不知不觉间加班弄到后半夜是常有的事，虽然累了点，但却心情愉快，什么时候困了就回去睡上一觉明日再战，任何疲劳和困乏都不会留到第二天……如梦似幻的第一个月过去了，当拿到有生以来的第一笔试用期工资兼得到了老编几句表扬后，Leon觉得自己这辈子今后势必生是编辑部的人死是编辑部的死人，恨不能在胸口纹上杂志LOGO来效忠。在那个时候，他觉得自己是全世界最幸福也是最幸运的人，这里简直就是人世间最接近天堂的地方，无之一。



其实，我很想说童话到这里就结束了，结局是Leon和同事们在编辑部里永远幸福地生活在一起……但估计白夜会先第一个剁了我，然后再把我扔到所有智商不低于50的读者群中分尸。好吧，本着尊重各位的知情权及我的生存权，这个故事继续。

然而，随着时间推移，Leon渐渐觉得自己开始有些力不从心了，原因很多，有个人的，也有外界的。这，确是他始料未及的。

首先，在工作上，Leon越来越觉得矛盾，他既希望第一时间玩到自己喜欢的游戏（工作期间不能玩非负责游戏），又不想被分配到做游戏攻略，Leon是个完美主义者，对于喜爱的游戏，他在一周目时是绝对要完成全部隐藏要素收集才罢休的，然而制作攻略往往要赶时间抢进度，这意味着他不得不尽速囫囵吞枣地先通关，把攻略写个七七八八，再视剩余工作日决定补完的程度，而且游戏中要不停截图，动画中也不例外，于是许多他期待已久的过场CG几乎都是一卡一卡地在他眼前闪现的，这种感觉简直比被逼着看枪版电影还恶心。此外，制作攻略往往需要熬夜赶稿，初时还好，日子久了，Leon发现自己的身板已经不像学生时代那样硬朗了，他的熬夜效率越来越低，白发越来越多，肠胃也越来越差，这些都是常年通宵透支体力带来的恶果，Leon不知道自己还能挺多久。总有一天，出于家庭和健康的因素，他的职务位置会被年轻力壮的新人取代，而那时他该去做什么呢？其次，游戏编辑是一个封闭性的职业，不像其他杂志的编辑那样会经常联系业务、组织活动及出差采访等等，Leon等人每天的生活就只有宿舍和编辑部的两点一线，直线路程不超过五分钟，而且经常加班，早出晚归，兼工作时间不允许开启QQ和MSN（企业的通用做法，以免员工影响工作效率），如此不但很难拓展新的人际关系圈，就连已有的都很难维持。在相对单纯且单一

的工作环境下，时间久了，人难免变得天真幼稚不善辞令。换而言之，游戏编辑部就像一个永无岛，它属于永远不会长大的彼得·潘。你可以来到这个岛上小憩一阵，但要时刻留神时间，否则某天当你返回人间界时，恐怕会发现自己已经变成了被时代淘汰的浦岛太郎。总之，杂志社终究只是一个商业集团，这是市场经济的本质，任何事物都无法免俗。

在一个静静的夜晚，Leon想起了这些年来的许多事情，往事像幻灯片一样在他脑中一页页地追溯，直到第一次踏上来编辑部的飞机那一天。

天空很蓝，很蓝。

那是天堂的颜色。

虽然这些年因为游戏编辑的工作失去了很多，比如和家人朋友在一起，又或者规律的假期生活等等，但终究也因为这个工作而得到了许多——和同事一起因为热爱的游戏而奋斗，能够真正心甘情愿为一件事情而付出，这也是宝贵的人生经历之一。回想起之前为了游戏的不顾一切，Leon的嘴角不禁微微上翘。Leon是一个游戏编辑，这真是一段美好的生活，因为爱，因为游戏。

如果，你热爱游戏，那你一定要争取体验一下游戏媒体编辑部的生活，因为，那里是天堂。

如果，你喜欢挑战，那你也一定要争取体验一下游戏媒体编辑部的生活，因为……

最后，依照惯例声明一个——以上所有情节纯属虚构，如有雷同，算我抄你。



谈到D·S的这篇文章，白夜想插两句。因为我们应该说有着类似的生活，在整理这篇文章时，在作者处笔者很不习惯地要在“《游戏机实用技术》编辑”前面加一个“前”字。当初在找D·S兄约稿时，白夜说的是“虽然都是接触游戏，但由于职业和生活的不同总有其特殊部分存在，你就怀着‘能够这样实在是太好了’的心情把这个特殊部分描写一下就可以了”，D·S看到之后回了我一句“你这说话风格真像日刊”，逗得白夜哈哈大笑，确实，这种对话在国内游戏圈基本只可能发生在两个游戏媒体的编辑身上。最后，D·S在过几天之后交稿时说了一句话——如果将来我出书，这段文章就当序。

一个80后电玩店老板的幸福生活

文：UPTEAM攻略组 heianderen
现上海“和枫电玩”店老板

“老板，最近有啥新游戏？”“最近新游戏很多，《波斯王子》、《WE2009》、《阿加雷斯特战记》，《波斯王子》和前些日子的《镜之边缘》是你比较喜欢的动作类游戏，另外赛车类也有新的《极品飞车》，前些日子的《最后的神迹》也是大作，虽然你不是很喜欢玩RPG，不过有时候也可以换下口味，玩过之后你会发现其实RPG也是不错的。”每一位来买游戏的顾客，我都喜欢饶有兴致地向他们介绍游戏，而大部分的顾客也都会和我简单地探讨一下自己对某些游戏的看法，比如不喜欢RPG，或是热衷于FPS。对于那些偏爱性比较强的挑食型玩家，我会极力向他们推荐他们不曾尝试过的大作，虽然绝大多数的推荐都是徒劳的，不过也有一部分的客人慢慢开始拓宽自己的游戏视野。对我而言，能多推荐一个好玩的游戏给客人，就是我的快乐，我是一位电玩店老板，我也是一位玩家。



相信游戏年龄15年以上的玩家都有从事游戏相关行业的梦想，作为中国第一批骨灰级玩家，游戏对我们而言并不是茶余饭后的消遣，而是生活的一部分。游戏的发展伴随着我们的成长，能为任重而道远的中国游戏业添砖加瓦是我们的夙愿。这些玩家中有些人选择了投身游戏设计、开发，有些人选择了成为游戏网站、杂志编辑，而有些人和我一样，选择了开一家电玩店。人生就像RPG，你永远都不知道下一个记录点在哪里。两年前的我只是一位普通玩家，有一份稳定而枯燥的工作。闲暇之余写些游戏攻略成为了当时最大的业余爱好，同时也结交了许多热爱游戏的同僚。而我之所以下决心开一家电玩店，正是希望能够通过一间“驿站”结交更多的玩家。

相信在许多人眼中，电玩店老板是个很让人羡慕的职业，天天与游戏相伴，不用看上司的脸色，也不用担心工作枯燥带来的排斥反应。然而真相并非如此，虽然闲暇之余的确是可以尽情享受游戏，不过作为一位电玩店老板其实是非常忙碌的，真正可以静下心来享受游戏的时间并不多。两年内我所通关的游戏不超过三款，而且几乎都是ACT类动作游戏，而我所钟爱的SLG类游戏，如PS2的《SD高达 G世纪之魂》等因为要消耗大量时间，甚至一天都未能消化一关，最终只能含泪放弃。每天晚上被窝中玩两小时掌机成为了目前我最惬意的游戏时间，有时反而更羡慕朝九晚五的上班族，起码双休日可以尽情地玩两天游戏。不过，作为一个游戏产业零售商，还是可以给作为玩家的我带来不少好处。比如第一时间玩到游戏，不用像以前一天跑两次电玩店询问游戏啥时候到货；各种正版、限定版能够以比较低的价格入手，也不用为渠道操心，另外更是免去了绝大多数玩家最怕的质量和售后问题。然而，现在逐渐觉得对于游戏而言，收藏的意义取代了娱乐的乐趣，自己更像

是游戏的收藏家而并非玩家。自己时常为得到心仪的正版限定而满足，却几乎没有时间将这些游戏吃透。

由于我的店坐落在大学附近，所以顾客中日本客人占了不小的比例。有几位日本的顾客和我非常熟，平时除了聊聊游戏的话题以外，时常会谈到日本游戏产业的情况。由于日本的游戏产业已经相当发达，所以日本的玩家自然不用为购买商品的质量和保修等售后问题操心，很多时候买主机就像在超市买饼干，拿了机器付钱开票走人，万一回家发现机器有问题，也有相当完善的售后服务。而国内玩家则比较惨，买主机前必须网上做足功课；买时千挑万选，生怕买到二手翻新机；买完以后还要面临破解、升级、变砖等等技术含量相当高的问题。另外，日本玩家也不必担心游戏缺货等问题，更是有像大家熟悉的秋叶原等游戏圣地可以供玩家尽情遨游，即便是在日本一些小城市的电玩店也足以晒死国内大部分的同行。而在国内，特别是非大城市普遍存在即便有钱都买不到的尴尬局面。然而，有一个有趣的现象——当我们羡慕日本玩家的同时，我们也在被日本玩家羡慕着。有一次我曾半开玩笑地对一个日本客人说“中国的玩家非常苦，喜欢玩游戏，但是却没有自己的游戏和主机，想玩个游戏特麻烦，日本的玩家多幸福……”还没等我把话说完，对方就忍不住了“完全不是，你们可以玩破解的游戏，不花钱就能玩游戏，光盘也便宜，所以还是你们更幸福。”事实的确是这样，日本玩家来到中国后，几乎也都是靠盗版维持游戏生命，而且国内玩家可能想象不到，很多日本玩家对盗版的知识非常精通，完全不比国内玩家差，DS的烧录卡可以一连报出很多个品牌，而且各种产品功能完全了如指掌，对于PSP如何刷机也非常清楚，甚至我起初认为可能对



他们而言非常难理解的汉语“直读”、“刷机”、“改机”他们也完全理解意思。最后，我仍然半开玩笑地对日本朋友说“如果中国可以有行货的游戏和主机，也有盗版，那该有多好。”玩笑归玩笑，心里自然很清楚，这便是鱼和熊掌，永远不可兼得。而很多和我一样从事电玩事业的年轻创业者们都有同一个梦想，就是慢慢改变中国的游戏行业，给予玩家无保修中的保修，打造水货中的行货，直到真正的行货主机和游戏可以在大陆屹立，我们中国的玩家也可不必夹缝中求生存。另外说个题外话，日本人的确非常钟爱PS系列的主机，完全无视X360，即便是同一款游戏可以玩到盗版，他们也会选择PS3而非X360，至于原因，他们只会回答喜欢PS3和不喜欢X360，对于这一现象，我只能理解为日本玩家有很强的民族意识，所以国内的玩家也应该多多支持行货，为了我们自己的游戏产业。

虽然现在已经没有多少时间享受游戏，不过作为玩家而言我还是非常快乐，这两年来我的小店一直发挥着“驿站”的作用，在此结交了许多志同道合的玩家。时常会有朋友来店里踢《胜利十一人》，或是联机打《怪物猎人》，还曾经举办过怪物猎人的联机聚会。多年来由于国内畸形的游戏市场，导致玩家视电玩零售人员为洪水猛兽，电玩店老板已经成为JS的代名词。我希望我的店能够成为玩家和商家之间的桥梁，而不仅仅是买卖商品的场所。游戏行业并非只有依靠坑蒙才能存活，通过对于游戏的热情、精通的业务能力以及积极的销售手段来增加客户，从而提高销量才是中国游戏需要的良性循环。希望通过我的微薄努力能够推动国内电玩产业，营造一个良好的商业环境，其过程可能是10年甚至20年，到那时可能我也已然不是一位玩家，然而能够亲自见证并参与游戏事业发展，我自豪并快乐着。

追逐风，追逐太阳

文：UPTEAM攻略组 被遗忘者

现为了进入游戏公司而前往日本学习绘画，理想的公司是Konami

从接触“游戏”到现在，也有十几年了吧。电视游戏从我最开始接触时的简单的平面，一两个角色，只靠十字键和“A”、“B”操作的简单形式，发展到现在拥有庞大世界观、性格丰满的人物、集各种艺术形式为一体的产物，俨然已经成为世界上炙手可热的产业。我还不能说是这门产业的参与者，但至少算是见证者，很欣慰。

游戏在我二十多年的生活中占了很大比重。很无奈，我的童年生活不像很多人那样快乐，那样值得回味，而游戏却能填补很多精神上的需要。那时候，可能更愿意活在那种虚拟的二维世界中吧。现在想来，如果一个人童年的精神生活，很大一部分是靠游戏撑起来的，那该是多么悲哀，用现在的话说，就是被游戏玩了吧。但既是事实了，也不用后悔，因为那时候至少乐在其中。我不是一个玩游戏长大的人，而是一个被游戏玩大的人。

记得6岁那年，老爸不知从哪里搞来了一台FC和一盘卡带，那是一个横版动作射击游戏，和老爸双打，然后10点过被老妈强行拉去睡觉，那段记忆在现在看来弥足珍贵，因为那不仅是我游戏的启蒙，也算是到目前为止最幸福的一段家庭生活。后来上学了，FC也神秘地消失了，到现在还是个谜，也许连父亲也忘了吧。所幸的是，住家附近有一家日资的商场，商场的3楼有一台FC，是供人免费玩的，于是一有空便跑到那里去打机。不过由于缺乏管理，经常会出

现“霸机”的，而我由于性格关系，不喜与人争，所以经常在旁边站着看一两个小时无果，然后无奈地回家。现在那里已经物是人非了吧，原来打机的地方现在变成卖服装的，临出国前购物的时候，还去看了看，惟一没变的，是那嗲得发涩的“请拉好扶手，站在自动扶梯的中央位置……”十多年了，这广播声音一直没换。

由于某些原因，经历了2年多的游戏真空期，而这两年正好是旧时代向次世代过渡的那段时间，街机没落了，包机房却发展起来。但大多没有营业执照，属于非法营业，所以一般比较隐蔽，多是隐藏在民宅之中，记得最离谱的一个是在一栋老式居民楼的最顶层。开始还比较抵触，但当时没有主机，也只能去那里解馋了。后来去得多了，混熟了，有时周末去老板还留我吃午饭，现在想起来很是汗颜。

14岁，拥有了正式属于自己的主机，钱算是偷偷存的吧。当时的JS推荐的一台，价格出奇地便宜，后来才得知那是台翻新机，还是二手的。不过，也没有什么怨言，毕竟是自己第一台主机，这感觉就像生个儿子是智障，但毕竟是自己的。那台机器的光头老烧，算下来的话，换光头的钱都能买个新的了，但始终不舍得换，也许是太偏执了吧。久而久之，自己也变得慢慢会修主机了。一般的小问题也不用再去找JS了，算是祸中有福吧。

做自己喜欢做的事，每个人都会这么想过吧，但是真正做到的少有。由于社会的压力，或是父母的教导，最后不得不随波逐流。这是常态，而我从来不是常态，甚至是病态，站在整个社会的对立面，在家里和父母关系僵化，在学校不被接受，所以习惯了以冷漠对待冷漠，而原因仅仅是因为只想做喜欢做的事——玩游戏。其实，被大多数人视为异类的感觉并不好，没有想象中的优越感，很失落，只是麻木了罢了，笑或者哭，也只有对着电视屏幕的时候，关上电视便会感觉空虚。接触网络算是很晚了，高中时家里才安了宽带，后来在机缘巧合之下来到游戏城寨，上面的某个帖子，引发了强烈的共鸣，也许，那会是改变我一生的一个帖子，当然，现在还不敢下这个定论。

因为性格关系，不喜攀比，不爱张扬，加之对传统学科毫无兴趣，一直被视为无用之人，但我自己却从来没怀疑过自己的能力，比如说绘画。从流露出天赋，便被父母送去学习，但刚萌发的兴趣，很快被那几个恶心的立方体、棱锥、和人头像磨灭得干干净净，那个比三角函数的杀伤力还要大。因为一个还不到十岁的孩子，只想画想画的东西，但是却被强制性地画那几个该死的石膏，这体会不到任何乐趣。现在虽然明白那是基础，但当时根本不可能理解。不知道这种教育害了多少本来有天赋的人，所幸，我还没有完全放弃，只是换了一种方式：用学来的理论画自己的东西。



游戏和绘画，在原来的意识里是完全不沾边的东西，后来随着游戏产业的发展和对游戏开发方面理解的深入，才了解到游戏制作的前期工作——设定，都是由美工人员完成，而主美在一个开发部或者工作室中也占有重要地位。当时想得很单纯，能够在范围内随心所欲的发挥，并且能玩到自己参与的游戏，这样的工作很令人向往。于是16岁订下这个目标的时候，有人说我疯了，我的回答是：我从来没有正常过。虽然还没有实现，却在一步步地走着，也得到了父母的支持，和以前的生活真地不可同日而语。

因为，喜欢游戏。因为，一直有个很简单的想法，以后一定要做和游戏有关的工作。

说说现在吧，来日本两个多月了，游戏一直玩着，画也一直画着，目前还在学习语言，一年后进入专门学校学习原画插画。从美术角度来说，我真觉得日本美工的实力比起欧美差很多，感觉日本人画画永远离不开线条。就是因为这样，才会选择来这里，取各方之长吧。这边游戏业的规模很大，所有大的电器卖场都有游戏专柜，专门的收银台和很完善的售后服务。当然，“5元党”是做不成了，不过至少不会听那句“最近检查，你要什么碟，我帮你拿。”然后拿到碟，鬼鬼祟祟地放进包里，跟交易毒品似的。

现在游戏对于我来说，不再是从前那样简单，而是一种艺术形式，弥补了电影艺术的可操作性和音乐艺术的画面感，所以选择这条路不会后悔。我从没有要振兴中国游戏产业这样的想法，我没有那么高尚，只是想做喜欢做的事，而现在让我倍感自豪的是，自从拥有独立行为能力起，从来没有随波逐流过。以前不会，现在不会，将来也不会。选择自己认为正确的路，然后走下去，也许结果不一定理想，但是至少比找个不喜欢的工作混日子，朝九晚五挤公交，中午吃盒饭，晚上找朋友喝闷酒诉苦要强。至少有一天，我可以正大光明地玩游戏而不会被斥为“不务正业”，因为那就是我的事业。

不羁的梦想

文：UPTEAM攻略组 黑翼天使X
现为了成为游戏媒体编辑努力学习日语中

童话般的童年

“快！你爸回来了！”一个在外面负责放风的哥们儿匆匆忙忙地跑了进来。

“糟了，收工！”我当机立断拔掉了FC的变压器，然后随手将电视关闭。

从放风的哥们儿传话不过隔了几秒钟，FC在瞬时间跳回到了盒子里。而坐在一起打FC的伙伴们便将扑克牌摊在桌子上，装成打牌的样子。而随后回来的父母进门看到如此情景也便知趣地不再打搅了，其实在我当时一直很迷惑的就是为什么玩扑克随时都可以而玩FC就要限定游戏时间（当时似乎被限制的是每周5小时，记不太清了）。

这是我童年经常发生的情景片段之一，不知道各位读者是否也有类似经历呢？或许有些读者的家长比较“聪明”，会打开FC的盒子摸一下变压器的温度，如果还留有热度的话，估计其他伙伴就要姑且被赶出家了，剩下的自然是家法伺候。而我在当时就梦想：如果能有一个怎么玩也不会热的变压器就好了！谁知道后来还真有了，某个拥有该“神器”的玩伴也是成为了“神”一样的存在，无人不想巴结他只求能够亲眼目睹“神器”的尊容。

说到“神”，还不得不提起另一种人。我小时候住的地方比较偏僻，但不算落后，拥有FC的家庭还是有相当数目的。这点从平时没游戏玩时我就捣腾电视天线，调整频道，经常可以接收到同楼的其他人玩FC的的游戏画面就可以看出来（对于此现象我至今依然觉得很神奇）。尽管拥有FC的人很多，但是由于经济，门路等等问题，能够拥有一盘“3合1”、“7合1”之类的“神卡”那是相当不容易的事情。所以，往往谁拥有这种“神卡”，那他也就会像“神”一样被众多伙伴围在中间。我当年为了借一盘《重装机兵》的卡带，不知道费了多少口舌，花了多少心思。虽然最后如愿了，但是我心理还是难免怨念一句：神气个什么劲！

而后，不知何时，我所住地方的附近开了一家街机厅。这一神奇的新事物立即吸引了无数伙伴的眼光，当时三五人结伴成群步行将近半个小时去街机厅打游戏一度成为一种时尚，尤其是一个名为《豪血寺一族》的游戏，不提前一天在店门口搭个帐篷排队基本是玩不上了（笑）。可惜我对于格斗游戏不怎么感冒，可能天生不好斗吧（笑）。再由于当时经济条件的限制，我看的时间往往多于玩的时间，运气好的话，说不定“打机遇贵人”就能得到一两个游戏币。而令我一直怨恨在身的是某次好不容易积攒10张1角钱后买了5个游戏币，却被人偷了，而那人很明显就在游戏室内，但却束手无策。

FC和街机伴随了我经过了一个童话般的童年（我的童年毫不夸张地说是常人所无法想象，只能向往的，童话般的童年。当然游戏只是一个点衬，其实我一直希望有机会能够讲给现在这些90年代的少男少女们他们所不知道的另一种童年）。而随着我的转学，游戏对于我的意义也在不断加深。毕竟周围的人与事物经常的变化对于一个10岁左右的少年来说绝对不是什么容易接受的事情，到处是陌生的面孔，无法找到很多如从前般关系要好的伙伴（当然还是有几个的），而游戏这种本质不会变化的东西几乎就成了我生活的一部分。

漫漫长路

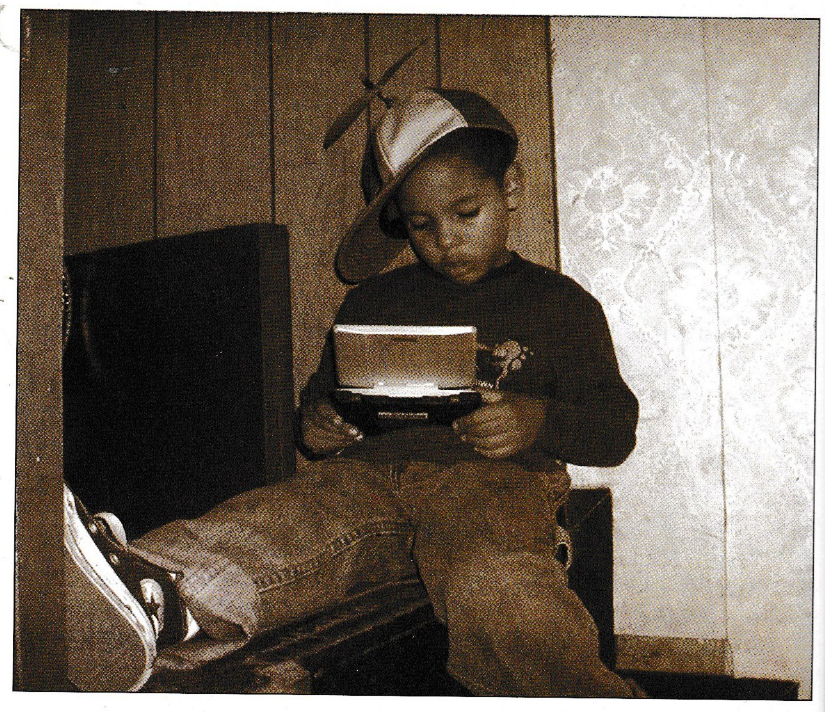
稍微自负一点的说，由于当时我的成绩直到初中毕业之前都是出类拔萃的，因此家里对于我玩游戏的约束也就越来越松。此外当时还有幸结交一个“干哥”，正是他带领着我玩了很多PS游戏，让我这个只是从FC走过来的“井底之蛙”见识到了世上除了“无热变压器”之外居然还存在“第2神器”，而之后看干哥打PS游戏也成了几乎每周末必做的一件事情。此外由于网吧的兴起，那时候从《仙剑奇侠传》开始，也逐渐的接触了很多PC游戏，尤其是后期的《轩辕剑　天之痕》可以说是给我留下了很深的印象。另外初中和几个同学沉迷过一阵一个名为《石器时代》的网游，现在回想起来依然很有趣，其实当初的网游或许不像现在这般总是受到TV GAMER的唾骂吧。

而度过了初中时代，PS时代也差不多结束了。高中我再次转学后可以说还想交到之前那种朋友的可能性就越来越低了，也正是这个经历可以说将自己彻底的和游戏羁绊加深了不少。PS2的迅速崛起让我省吃俭用了一个学期，甚至略施小计蒙混了父母总算是将这“第3神器”搞到了手。而同时也在干哥的推荐之下开始订购一本名为《游戏机实用技术》（以下简称UCG）的杂志，这本杂志可以说很大程度上影响了我的人生。通过杂志，我了解到天下还有很多与我类似的玩家，还有这么多专业研究游戏的人，这实属感动。而参考攻略资料尽可能完美很多喜欢的游戏也成了我生活的一部分。回想起来当时的UCG已经是半月刊，虽然两个星期就可以等一本。当时这种感觉就好像每周等一集《海贼王》一般，总是给你一个盼头。

相信很多玩家都有这样一个经历，整天宅在家里打游戏到一定程度后就会开始思考很多问题，毕竟总是一个人玩游戏会少很多乐趣。而我最初的选择就是去游戏店结交很多朋友，并且和老板混得很熟，没事时常去游戏店转悠也几乎成了每周末必做的事情之一。另外由于游戏店离学校很近，我甚至有段时间中午放学都泡在游戏店。而同时由于网络的普及，我也是在网络上结交了一些志同道合的朋友。当时levelup.cn网站创办不久，凭借UCG的影响力吸引到了很多读者参与到其中讨论。而当我初来乍到，却仿佛被黑洞吸引一般一去不复返。有成千上万名全国各地的玩家可以同时在一起讨论游戏，这是多么令人兴



奋的一件事情。每发一个新帖子没过几分钟便会有很多热心玩家帮忙解答，当然注目度不够的话可能很快就沉到第二页去了。即便如此热烈且激情的讨论，我依然觉得无法完全释放自己对游戏的“爱”。而后发现论坛总是有很多人玩《召唤之夜 黎明之翼》时卡在A处B处之类的，而此时UCG也没出，攻略无从查找。于是乎已经将游戏通关的我便萌生了一个想法：不如自己尝试着写一篇简要攻略，这样或许多少可以给这些玩家一些帮助。由于当时我对日语还属于一窍不通，写起来是相当麻烦，最后虽然素质不高，但好歹总算完成了。这一篇攻略的完成给了我莫大的成就感，看着那上万的点击数以及几十页的回帖，让我着实感动了一把。



团队

而之后的几个月，levelup成立了自己的攻略组—UP TEAM。12月一款PS2平台名为《银河游侠》的游戏我以一份预热帖有幸被论坛管理员“方寸”招致队伍（在这里对“寸大”表示一下感谢），而以此为契机，我进入了一个更加专业的队伍，攻略组内高手如云，大家对游戏的认识与见地以及攻略能力都比我超出不止一个级别。而我在和各位组员的讨论中学习到不少东西，而后除了单纯的玩游戏之外也刻意的去了解部分游戏的相关内容，尝试着写了越来越多的东西。增加自己对游戏的认识与了解，这可以说是相当难的一点。由于我当时毕竟只是一届高中生，加之中文游戏少之又少，除了简单的英语以外，其他基本看不懂，所以随后也就萌生了学习日语的念头。

时过境迁，掌机时代也进入了PSP与NDS争锋相对的阶段。某日在UCG的“游戏光环”中看到了著名动作游戏达人兼小编的“胜负师”演示了一个名为《应援团》的游戏，这让我卖掉了心爱的GBA SP转投了NDS的怀抱。NDS的入手可以说在后来给了我一个很大的机遇。时值春节寒假，UCG由于众小编多回家过年的缘故，某些攻略会找人约稿。而我此时正在论坛里发表了很多和《生化危机DS》有关的攻略研究，也因此有幸被论坛管理员“方寸”通知希望能给UCG写一份《生化危机DS》的完全攻略。当时得知此消息的我是激动不安，哆嗦着用十根手指敲了4个字：“我能行吗？”。当然最后在“寸大”的鼓励下我最终接过了这个任务并且圆满的完成了任务。寒假结束后，UCG也如期刊登了这篇攻略。而我迫不及待买下了当期杂志后反反复复可以说看了不止10遍，那种自豪与荣誉感至今仍然记忆犹新，可以说这是我人生历程中最宝贵的一个事件了。在拿到稿费后，我将它全部上缴给了母亲大人，因为我曾经许诺过：“我人生中赚的第一笔钱，不论大小一律交给辛苦将我拉扯大的父母”。

转折点

高三——对于绝大多数学生来说都是人生中的转折点，而对于一个游戏玩家来说更是一个痛苦的字眼。“上缴全部游戏机”、“上缴所有游戏杂志”之类的承诺想必多数人都对家长做过，而我自然也没少了这些承诺，只可惜我意志力不够坚定加上对学习比较茫然，最终还是栽了下来。经过了一次落榜，我思考了很多东西，越是身处困境，越能激发一个人的思维吧。大学必须要上，但是总得有个目标，我这种人对于“意义”这个词比较看重，如果继续毫无目的只是为了上大学而考大学，即使复读一年，我坚信这没有意义。于是乎，在复读的同时，我选择了顺便学习一下日语，梦想着能够在大学继续学习日语，日后能够做一些与游戏相关的事情。而在这里我还要特别感谢一下我的父母，没有他们的支持或许我也没有机会坐在电脑前来敲出这一行行文字了。

如今来到大学，能够继续学习日语，我心里有着无上的喜悦。只是来到学校发现周围学日语的很多同学多为和尚求错经，不禁有些唏嘘。相信很多上过大学的读者都能够体验到，大学的生活比较轻松自由，和之前的生活截然别样。而由于复读的缘故，我之前有一段游戏空白期，日常除了抽空撰写一些稿子以外还要抽空补补之前的游戏，再加上学习日语乃非一朝一夕之事，每天都要投入许多时间在里面，这让我更是惜日如金。

曾今在《读者》上看到过一篇文章，大致内容讲述了一个工作从事领域的问题。其中举出了一个例子：一个非常知名的画家非常看重自己的名声，并且他自己本人也是一个扬名海内外的人物。某日当它与一个知名钢琴家对话时发现对方居然完全没有听说过自己的名字，不由得气急败坏，一时间竟气得晕厥了过去。而画家的这种思想多少有些过于强求自己了，一个人如果能在自己所涉足的领域里混出名气，足矣。而我远远还不敢想这么多，只是觉得能够追求自己的梦想，从事自己所喜欢的领域，即使做一个默默无名的人，便也三生有幸了。

路漫漫其修远兮，吾将上下而求索。作为一个资历尚浅的玩家，我需要学习的东西还有很多很多。相信各位读者中也有不少人选择了为游戏事业而奉献。道路是坎坷的，未来是光明的，愿所有怀着梦想的玩家都能够奋斗下去，无论今后身处何方，请不要忘记了游戏陪伴我们度过的美好人生。

坚持！挥洒你的游戏！

■文：李珍珠

启蒙时代

在我还是小学的时候，就已经有着许多难以磨灭的记忆，为之倾倒，为之疯狂。我们可以称之为不懂事，耍孩子气，但是这是一种爱！也可以说他是一种上瘾，或是好的，或是不好的。不管如何，拉出当年的记忆，相濡以沫。

俗话说少年狂放，我当年还是小学生的时候，很幸运的事，就是小学旁边有一家包机房。还记得第一次闯进包机房的那一次，就已经被PS主机上的《CHRONO CROSS》（国内翻译《超时空之轮》，以下简称《CC》）深深地吸引住了。那段时间，每天中午和傍晚放学，我都会跑到游戏室去看所谓的“高手”们玩游戏。RPG、ACT什么的名称术语当时完全不懂，就知道边看着画面，边问玩者大哥哥（寒……）：“大哥哥，为什么不打架啊！我要看打架！”结果很多次被别人恼火得扇飞，自打被忽悠后也不敢再在游戏室喧闹了。

但是这不代表我放弃了游戏。是的，自打那次之后，我开始存钱了。存钱？当然！我要玩自己的游戏，玩自己喜欢的游戏。第一次玩PS上的游戏的时候，心里很激动。手里拿着仅有的两三元钱，看着老板桌子上的目录单，不知道玩什么好。我问老板，请求他的推荐，他问我喜欢什么类型的。我那时就死记得《CC》，就向老板说明了要玩的游戏，显而易见，俺PS上第一个通关的游戏就是《CC》了！

当时自己还是学生，对游戏界也不熟悉，玩游戏还没有什么观念。于是这样，就硬着头皮，每天存下一点零花，放学和周末就来到游戏店玩《CC》。有印象的玩家都知道，《CC》的世界是分表里的，我当时哪知道这么多，大地图开始出现多分歧，多地点和剧情需要后，就开始傻眼了。还记得那几次花了几十元去通过第一次表里世界，才知道海滨的沙滩可以转换世界……

也许是老板好心，或者是他职业本来就该这样，有一次我实在是卡死在了流程上，已经满世界找不到要点的时候，老板向俺递来了一本正方形薄薄的小册子。不知道大家是否还有印象，没错！就是攻略！当年简陋得要命，却连金手指都写在最后的攻略本，居然还是游戏里面附送的（现在知道了，那是D版商好心做D版的时候，分发给游戏店的，



基本那时候每张D版都送有）。

攻略在手，天下我有，《CC》在接近一个多月后，通关了……确实，当年作为一个孩子的时候，自己根本没有确切的收入，只能依靠零花的积蓄去维持游戏的进行，这就是爱啊，爱……

街机一派

当然，在PS末期，本人游戏生涯青黄不接的时候，也有过“机械运作”的阶段。初中和高中时候，因为学业忙碌，所以与不少大作失之交臂，从而有一段很长的时间，是在街机厅和格斗玩家打交道的。

当年初中和高中，是和父亲一起在外念书的，街机厅离学校不远（那时候我咋就那么不理解游戏店，怎么老是开在学校附近，现在完全明白了……），而且每天都有剩余的零花钱在手上，自打到此地后，就开始了玩街机的人生。

最早开始接触的是SNK早期的“《KOF》系列”的作品，例如《KOF96》、《KOF97》这样的。不过真正开始玩上这类游戏的时候，应该是从《KOF98》开始。

现在回想起来，《KOF98》是我玩“《KOF》系列”上花费时间名列前排的。当年游戏店把《KOF98》摆上机台的时候，那心情比遇上过年收红包还激动！每天下午放学，第一时间冲去和在街机厅认识的玩家见面、组队、切磋！这样的习惯足足三年多！也是我在外地学习印象最深的感受之一。



我还能想起当时为了打好《KOF98》付出的心血。买币游戏，这是最基本的；上网观看香港地区的高手录像学习，这也是现在养成的一个使自己格斗技术进步的一个好习惯；还有就是逛书店，购买山寨攻略本……其中还不乏大大小小千奇百怪的经历。而且这样的生活方式，风雨无阻维持了三年，直到我离开外地读书，回到家乡。

攻略是啥

现在我有次世代的主机——PS3一台，勉强算是游戏小康了。因而玩游戏的感觉也随着年龄有所变化。

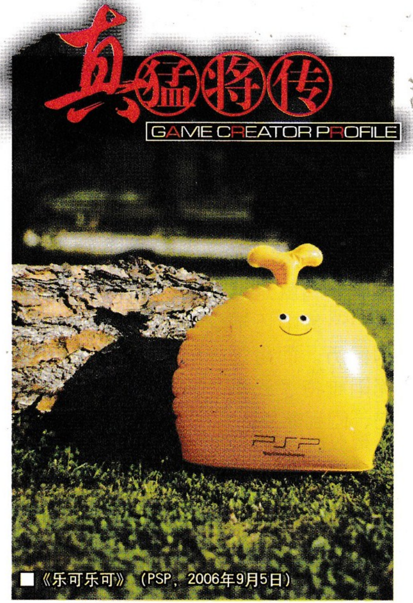
现在在玩次世代上的游戏，愈发不喜欢看攻略了。不为别的，现在对待自己喜欢的游戏的时候，很抵制去看首发的最新攻略。我喜欢自己摸索去玩一款游戏，特别是自己有爱的。能玩到很痴狂，很有耐心的自己画地图，自己写数据，直接背下一些参数，自己看着收集列表记录缺少的空格……也许是厌倦了那些老套路的攻略，如同玩着别人脚印一样的路线，看着别人玩一样，只有灵魂是你自己的。当你有所觉悟的时候，就发现，还是自己慢慢摸索着去玩一款游戏最舒服。

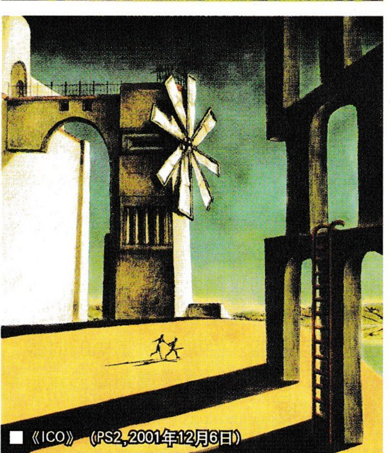
近期在沉迷次世代上的《古墓丽影 地下世界》和《波斯王子 奇迹》，两者都已经通关，目前在耐心地自己搜寻着开启隐藏要素的物品。当然，我还是会有碰到找不到的时候，不过也许明天就翻到了也说不定（笑）。

也许这就是你的狂热，去对待游戏的态度，也或许是像我这样慢热型的，喜欢和游戏生活打交道。那么请别放弃！你终会有一天发现，这才是游戏的时候最需要的一种感觉！

文编 白夜

解放创造力——河野力


■《乐可乐可》（PSP，2006年9月5日）

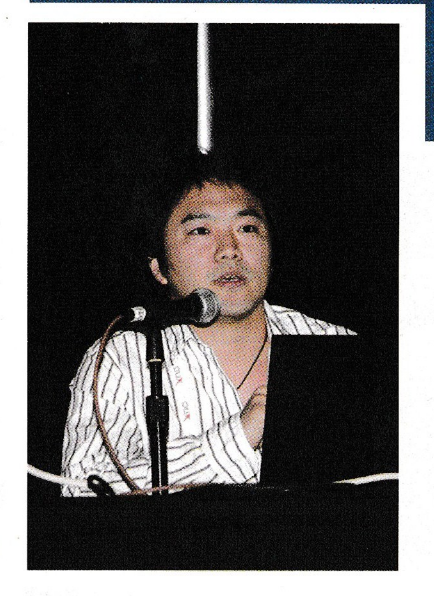

■《ICO》（PS2，2001年12月6日）

《乐可乐可2（Loco Roco2）》是12月的重点游戏之一，相信正在看这期杂志的不少玩家朋友们都已经玩到这款作品了。《乐可乐可》这个系列可以说已经借助PSP平台成为了SCE旗下的新标志性游戏品牌之一，在众多系统复杂、剧情沉重的大作之中，《乐可乐可》凭借着它简单的操作和清新脱俗的风格脱颖而出，带给了玩家们最纯粹最简单的快乐。游戏崭新的系统和童话书般手绘风格的画面让所有玩家都印象深刻，如今它的续作推出，想必在相当长的一段时间内又会成为玩家的热点话题之一。借着这个热度，本期我们的目标就锁定在了“《乐可乐可》系列”的创始者——河野力身上。

“早熟”创作人

河野力1972年4月22日出生于日本静冈县东部伊豆半岛的三岛市，一个被大自然包围并常年拥有温暖气候的美丽地方。从小学时代河野力就曾经用PC制作过简单的自制游戏，之后他从日本大学三岛高等学校毕业后顺利进入了日本大学工学部机电一体化专业，在大学里他进行过使用人工智能进行游戏制作的相关研究。大学毕业后，河野力于1997年进入索尼集团的游戏部门索尼电脑娱乐（SCE）担当游戏制作人，至今为止已经有十一年之久。

河野在回忆自己的儿童时代时，曾提到在幼儿园时他就是一个非常喜欢“创造”的人，这对于他的游戏制作人生涯来说是一个很好的开端。据说幼儿园时代的河野就时常自己制作在小朋友之间非常流行的游戏，比如用沙子制作成团子，又或者在一块木板上用钉子制作一些类似轨道的东西，然后通过这些机关的设置引导小球掉落进代表不同分数的小洞里等等。河野“创作”的这些小游戏都非常受幼儿园其他小朋友的欢迎，而河野自己也说，看到其他伙伴快乐地享受着他创作的游戏使他心里非常满足，因此他也乐此不疲于制作这些小游戏。可以说游戏界的很多优秀制作人都像这样在幼年时期就表现出了在游戏创作方面的才能，但河野力在其中应该说属于更加“早熟”的佼佼者。随着年龄的增长，河野渐渐对这些手工的游戏产生了厌烦，并将兴趣转向了电脑游戏的制作。



河野对电脑游戏的兴趣产生于小学二、三年级时第一次在朋友家见到个人电脑，在那之后他就经常到卖电器的店里去“蹭”电脑玩。“那个时代，主要接触到的型号大概是夏普的MZ-80C吧。那时的电脑画面还是绿色的呢，总之通过敲击键盘来改变屏幕上的画面和字我觉得非常有意思。”河野回忆那时的生活时说道。在那之后，河野小学五年级时，家里给他购置了一台“富士通M-77”的电脑，从那时开始，河野开始接触了一些基础的游戏制作的内容。

有了自己的电脑之后，河野力开始通过电脑接触到很多的电脑游戏。最初他玩的比较多的是那种通过输入指令来开展剧情的冒险游戏（那时正是日本电脑游戏业冒险类游戏的火热期），但与一般的玩家不同，河野更注重研究游戏的一些系统方面的内容以及一些如今看来属于游戏开发和设计方面的问题。在那之后他开始尝试在电脑上制作类似于市面上贩卖的冒险游戏那样的作品，比如“在屋子里发现了椅子和衣柜，通过搬动椅子拿到衣柜顶上的钥匙并从房间脱出”这样的游戏。经过反复的修改之后，河野将自己制作的游戏推荐给自己的朋友们玩，并得到了他们一致的好评。在那之后，河野还尝试过制作简单的横版卷轴动作游戏。可以说，即使是如今大名鼎鼎的游戏制作人也几乎没有过在小学时代就在个人电脑上制作游戏的经历。另外值得一提的是，河野在小学时理科的成绩非常优秀，特别是数学。

河野 力（こうの つとむ）
生日：1972年4月22日
籍贯：日本静冈县
隶属公司：SCE
参与作品：
《龙骑士传说》(PS)
《ICO》（PS2）
《EyeToy 跟猴子玩吧！～手舞足踏闹翻天！！》(PS2)
《乐可乐可》（PSP）

游戏决定人格

进入中学的河野曾经一度疯狂地迷恋上机器人的设计和制作，和很多那时走过来的人一样，这都是受当时日本机器人题材电影走红的影响。而创造力极强的河野通过精心设计而制作出的机器人还获得了三岛市的“市长奖”。“在我毕业之后很久，学校的校长室前好像依旧用我做的机器人作为装饰呢。”河野力回忆时满脸得意地说道。而在中学时代，河野拥有了自己的FC主机，所以相对于自己制作游戏，

河野更多地是花时间在玩游戏上。从Namco的《战斗都市（バトルシティ）》开始，接着是《超级马里奥兄弟（スーパーマリオブラザーズ）》，然后是更多更多，在那段时间河野不能自拔地迷上了电视游戏，甚至偷偷背着父母买游戏然后偷偷玩。

在中学时代，除去游戏，河野还接触到了对他影响很大的麻将，按他自己的话说，那时对他最重要的便是游戏和麻将。“麻将和小学时自己制作游戏都对我有着很大的影响，麻将让我学会即使处于逆境中，也要坚持到底不放弃。比如，我在麻将游戏中只剩1000点了，我也会努力去翻盘（笑）”。而据河野自己说，麻将和游戏甚至成为他选择进入日本大学三岛高等学校的理由之一。

高中毕业后，没能如愿到美国上大学的河野进入了位于日本福岛县郡山市的日本大学工学部，而由于学校位于雪山附近，所以在大学时代，河野除去游戏之外又爱上了滑雪。一度非常沉迷的他买来教学片研究如何滑雪、用粘土制作滑雪人物的模型甚至曾经向SCE提交了滑雪游戏的企划书。而在那个时候，河野也开始有了大学毕业后到游戏公司任职的念头，所以在大学里河野也尽量选择了一些和游戏开发制作多少有些关系的研究课题，开篇提到的模拟人工智能就是其中之一，而后来据河野说，他这个研究的这个课题就是之后由他一手开发的《乐可乐可》的原型。

关卡设计师

在完成了模拟人工智能的研究课题后，河野力在1997年以SCE为第一就职志愿顺利进入索尼的游戏部门开始了游戏开发者的生涯。在进入SCE后，运气不错的河野首先被编入了著名RPG游戏《龙骑士传说》的开发小组，主要负责地图设计的工作。“我主管了一些城市的街道以及迷宫的设计，要根据导演所描述的剧情以及战斗等要素来设计建筑物的配置等，可以说是要充分考虑到玩家体验的很重要的工作。”河野曾这样描述过参与《龙骑士传说》开发时的经历。而除去地图设计，河野力当时还担任了《龙骑士传说》与Pocket Station联动的迷你游戏的开发工作，这也可以说是河野正式从事游戏开发工作后的“处女作”了。在《龙骑士传说》开发小组从事了长达三年时间的工作后，游戏的开发工作全部完成并顺利发售，取得了相当不错的成绩，应该说河野的游戏制作人生涯开了一个好头。

离开《龙骑士传说》开发小组，河野力同样以关卡设计师的身份被编入了PS2游戏《ICO》的开发小组，而因为之前在《龙骑士传说》中的出色表现，在《ICO》的开发过程中河野拥有了更多的权力和自由，可以制作自己喜欢的东西。这也是河野努力工作和展现才能的动力，事后在游戏中我们也看到了河野的才能，《ICO》中古老的城堡以及壮观的瀑布等场景让玩过本作的玩家都印象深刻。

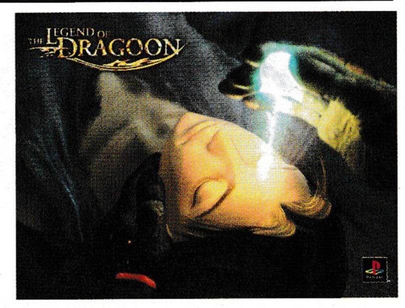
解放创造力

《龙骑士传说》和《ICO》占据了河野力在SCE最初的五年时间，通过参与这两部作品的开发工作，河野积累了不少游戏开发和设计方面的经验，于是，河野开始有了制作自己的游戏的想法。“实际上，在《龙骑士传说》开发小组时，我就曾经和关系不错的程序员讲过一些我的想法，而他也以PS为平台秘密帮我制作出了一个简单的测试版。我的想法是让游戏角色的上半身可以自由地活动，一边唱歌一边跳舞，随后有更多的游戏角色加入进来并一起游行。但因为当时本职工作很忙，也就不得不雪藏了。而在《ICO》的工作完成后，我又想起了这个计划，所以希望可以将它实现成作品。”河野力在回忆时说道。

在那之后，经历了颇多风雨的河野以协同制作人的身份完成了PS2游戏《EyeToy 跟猴子玩吧！～手舞足踏闹翻天！！》的开发并使自己在业界以及公司内的名气得到了很大程度的提升。随后，一次偶然的机会，《乐可乐可》的计划诞生了。“在《跟猴子玩吧！》的制作过程中，我时常会在电车上思考游戏设计方面的东西，《乐可乐可》的计划便是在这个过程中诞生的。”想法产生之后，河野在自己的空闲时间内将《乐可乐可》的计划逐渐完善，但何时向公司的上层提交这个计划成为了难题。于是河野想先制作出一个演示版本出来再向上面提交计划，当时正赶上《跟猴子玩吧！》的开发工作全部完成，公司的程序员都比较闲，所以河野找到了一个非常善于物理运算的程序员帮他花费了一周多两周的时间制作了一个Demo，而河野则继续对计划本身进行完善工作。恰逢此时，SCE内部正在全力推广和招集PSP软件的开发，河野知道，他的机会来了，于是带着制作好的Demo，河野向公司高层递交了《乐可乐可》的企划书。

在得到了高层的“试着去做”的回答之后，河野力干劲十足，并且他还得到了在《龙骑士传说》开发小组里关系非常好的设计人员的协助，《乐可乐可》就在这样的状态下开始了制作。随后测试版在公司内部展示时，所有人都被游戏所具有的崭新系统、独特的世界观和轻松愉快的风格所吸引了。于是《乐可乐可》的计划被顺利通过，之后游戏的开发顺利进行的同时，河野力还得到了许多同期进入SCE的朋友帮忙，包括营业部和宣传部，都给予了《乐可乐可》强力的支持。

游戏发售后，瞬间便凭借它独特的风格、简单的操作和极强的游戏性获得了全世界玩家的好评，销售成绩可谓相当不错，时至今日，俨然已经成为SCE手中非常重要的一颗强有力的棋子，而它的创造者河野力也凭借这款优秀的游戏展现出了自己在创造力方面的才华，实现了制作属于自己的原创游戏的梦想。



▲《龙骑士传说》（PS，2000年6月11日）



▲河野力作为导演的首款游戏《乐可乐可》。

> 用自己的作品让别人感到高兴和惊喜，为了实现这个目标付出多少时间和努力都无怨无悔。
> ——河野 力

结束语

河野力可以说并没有本栏目之前介绍的那些大牌制作人的名气和地位，但却拥有不输于他们的创造力和游戏制作方面的才华，这些从他在《乐可乐可》以及《ICO》等游戏中的表现就可以窥得一二。从小就是优等生的他凭借着一点一点踏实地努力走到今天，终于成为了原创游戏的导演，作为玩家的我们也着实为他的成功而感到高兴。在这里，白夜谨代表所有喜欢河野力的玩家预祝《乐可乐可2》可以取得超越前作的成绩。



■《乐可乐可》得到了SCE的大力宣传。

文编 白夜

MUL 最终幻想XIII

ファイナルファンタジーXIII | Square Enix | 日版 | 角色扮演

售价：未定 | 发售日期：2009年 | 游戏人数：1人

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

《最终幻想XIII》将发挥巨大潜力 达到系列最高水准！



《最终幻想XIII》可以说是在这个次世代大部分RPG玩家最期待的游戏，在辗转两年多终于确定游戏将在2009年发售以后，《最终幻想XIII》在各媒体上的露面频率显然要比之前一年放出几张新画面的时候高得多，虽然大多还是“犹抱琵琶半遮面”式的登场，但每次我们确实可以或多或少地获得一点新消息，而相比其他游戏一次次大规模新消息的放出，《最终幻想XIII》这种放消息的方式则更吊玩家胃口，导致每一次芝麻大一点儿的新消息放出都会让“FF饭”们兴奋好一阵子，当今游戏界能有如此“待遇”的游戏确实已为数不多。

前些日子，Square Enix方面与《最终幻想XIII》有着密不可分关系的两个人——北濑佳范以及桥本真司再度就游戏的细节问题接受了国外媒体Kikizo的专访。本期“劲作揭示板”白夜就第一时间为各位玩家送上这份专访的详细内容，其中有包括关于系统等方面的消息哦！

记者：回想在“《FF》系列”刚刚诞生时，“地方化”好像可有可无，而当系列真正开始在西方获得高人气时，这里的市场看起来似乎对你相当重要，请问这是否反映在了《FFXIII》的开发工作中了呢？你们在开发的过程中是否更多地考虑到了西方的市场呢？

桥本真司：当《FFVII》发售时，就给系列带来了很多新的东西，从这以后，很多大门都向着“《FF》系列”敞开了。很多日本以外的玩家第一次接触到了“《FF》系列”游戏。当我们意识到游戏在海外的市场获得了很大收益后，我们便开始逐渐地在游戏中去除那些日本所特有的习俗和观念。但或许我们变得有些过于重视这些了……也许游戏中的一些日本特有的东西同时也是玩家感兴趣的部分。所以，对于《最终幻想XIII》，我们在努力将一切制作得尽可能自然，而并没有想要把它特殊化以打开某个特殊的市场。我认为，既然《最终幻想XIII》诞生在日本，那游戏中的一些文化自然可能就和日本贴近一点。

记者：能告诉我们《最终幻想XIII》现在的开发进度如何么？



桥本真司

“《最终幻想》系列”制作人



北濑佳范

《最终幻想XIII》制作人



■2008年的E3展微软展前发布会《FFXIII》跨平台时的画面。

桥本真司：还在开发之中，目前小组正在致力于PS3版本的制作，在转向360版本之前我们要先完成PS3版本的开发工作。

记者：众所周知，《最终幻想XIII》现在已经不是PS3独占，很多PS3的玩家都对此表示了失望，并且在他们之中有相当一部分传出了不满的声音。您有什么对他们说的么？

北濑佳范：我真的希望他们（PS3玩家）不要把这个事件看成背叛，或者非常失望。这不意味着对《最终幻想XIII》的PS3版本开发工作有任何的影响，我们只是为X360玩家增加了X360版而已，我们不想从任何方式上让X360玩家处于劣势。

桥本真司：我想补充一下……我认为之所以这样是有些玩家担心游戏会因为要去适应两个平台而做出一些让步，比如游戏长度的缩减之类。事实是，现在我们正在进行的是PS3版本的开发，而开发小组则为了使PS3的全部性能得到发挥而专门在对游戏进行各种优化。在这些工作完成之后，我们会根据X360的硬件特点再将游戏进行优化，不会出现游戏因在两个平台而导致质量有所下降的情况发生。

记者：BD媒体的大容量会对游戏的表现有什么影响么？

北濑佳范：BD的大容量并不如硬件本身的性能显得重要。在过去，我们如果想实现高品质的动画时只有将它制作成CG，而现在我们可以制作出媲美CG的即时演算动画。我们可以描绘巨型的怪物以及美丽的郁郁葱葱的环境等等。所以，硬件的进化才是游戏表现力的关键。

记者：PS3在日本已经发售了相当长一段时间了，你是否希望能够更快地在这个平台上推出首款“《最终幻想》系列”游戏呢？

北濑佳范：当然！我们恨不得马上就可以推出，但随着硬件的进化，软件的开发也变得越来越复杂，同时这项工作也变得相当耗费时间。

记者：现在还没有太多关于《最终幻想XIII》应该怎么玩的消息，你能跟我们的读者们稍微说一说么？

桥本真司：关于游戏的玩法，目前我们还没有什么可以透露的……但可以说的是，有些类似《FFXII》——在一片区域里有怪物来回走动，玩家可以主动上去与之进行战斗或者绕开它走以避免战斗。当你与这些怪兽发生接触，便会切入战斗模式，现在我们不能说战斗队伍里究竟会有几名成员，但我们可以肯定地说在《最终幻想XIII》的战斗里会纳入传统的队伍内容。

记者：你们花费了多久完成《最终幻想XIII》的故事？在这过程中最大的困难是什么？

桥本真司：应该说这个项目是在不断变化的，所以在我们制作游戏的某一部分时并没有什么严格的时间限制。特别是战斗系统，我们一直在不断尝试和改善。目前剧情部分已经基本完成，而和美工有关的艺术加工部分大概已经完成了80%。

记者：《最终幻想XIII》和“Fabula Nova Crystallis”计划中的其他作品是如何联系的？

北濑佳范：“《最终幻想XIII》系列”的每个作品都是由不同的导演去开发的，他们都是以系列的“水晶神话”作为故事的线索然后用他们自己的方式来诠释。我们给了他们足够的自由和空间去发挥他们的创造力去决定故事和游戏的风格。三部作品将提供给玩家完全不同的体验。



■ “Fabula Nova Crystallis”计划。

记者：是否闪电就是主角呢？或者还会有其他角色比她更重要，又或者……

桥本真司：在总体上，闪电——顺便一提，这并不是她的真名——就是主角。当然，还有其他角色在游戏的其他部分担当主要角色，在那部分他们将是场景的主要角色，但是闪电将是整个游戏的主角。（也就是说有控制其他角色进行游戏的部分）

记者：嗯，那为什么这次采用一名女性为故事主角呢？

桥本真司：在过去，我们有过让女性角色几乎占据了一半主导地位的系列作品，比如蒂娜（FFVI）以及尤娜（FFX），但她们并不是主角。所以这次我们想要尝试让一名女性角色成为真正的故事主导，我们面临的挑战就是围绕她创作一个故事。

记者：《最终幻想XIII》的世界看起来既不是纯粹的系列传统幻想世界也不是科幻虚构，在这个世界背后是什么理念呢？

桥本真司：到底是加入更多的幻想成分还是科幻成分是我们的团队面临的问题，在开发初期我们决定的是希望两个成分可以相同地存在，并不偏向任何一方。在《FFX》里，幻想成分就要多一些，而在《FFVII》里，高科技则更多。《最终幻想XIII》的开发团队中有相当一部分来自《FFX》，所以我们以《FFX》的幻想成分以及感觉为基础，尽可能地在里面多加一些科幻的成分。

记者：到目前为止，我们在游戏的影像里看到了很多枪以及科幻的武器，而且人类的敌人出现的频率比怪兽还要多。在最终的成品里，我们看到的情况是这样的么？

桥本真司：之前公布的影像和截图实际上是在开发工作的最初阶段完成的，在那时我们只能给大家展示大家所看到的人类敌人，还有那些枪。在最终的游戏里，我保证要比这丰富得多。

记者：原来如此——那能谈谈游戏中我们将遇到的那些敌人么？

桥本真司：在游戏的不同阶段将会有种类非常多的怪物。比如，你们在之前的影像中看到的，主角在城市的场景中，这是的敌人就是那些军队的士兵。而在大自然场景中，你可能就会遇到更多的野兽。

■目前公布的两种敌人——士兵以及怪兽。

记者：当你们放出这些影像和画面并获得玩家如此强烈的期待时，是否给了制作小组很大压力？

桥本真司：并没有太大的压力，鉴于今天互联网的发达程度，我们在放出新消息时能够很快地获得玩家的回馈。很多人都有自己的看法，比如“这个地方看起来真酷！”或者“这部分太糟糕了！”之类。我们都会看到。如果有一些东西获得了很特别的积极或消极的反应，我们会考虑在游戏中加入或者删除一些内容。

记者：那你们是从哪里获得反馈的呢？

北濑佳范：这是个秘密（笑）。除了互联网，我们还有一些活动，比如展览，工作人员一般都会偷偷地从某些地方观察玩家的反应，我们也会从中获得一些信息。

记者：以你的看法，“《最终幻想》系列”中最核心最有价值的东西是什么——可以让“《最终幻想》系列”站在RPG领域的巅峰——你认为《最终幻想XIII》如何体现这些？

桥本真司：呃，这真是个复杂的问题。

北濑佳范：是啊！

桥本真司：那你先说吧（笑）！

北濑佳范：呃，不同的游戏都以拥有不同于市场上其他游戏的“关键要素”为目的。对于“《FF》系列”，我觉得关键要素在于我们不断地尝试以达到它的最大潜力和最高水准——特别是在《最终幻想XIII》里。我们一直在尝试提高和超越自己。我们在每部作品里都是这样做的，当我们成功达成目标时，我想玩家会真正认为“这真是个非常棒的游戏”。当然这也是我们希望在《最终幻想XIII》里同样做到的。

桥本真司：我想说个有趣的故事。坂口博信——我相信你应该知道他是过去“《FF》系列”的领军者——我和他曾经关于这个话题有过一次半开玩笑式的谈话。我问，“你觉得应该在‘《最终幻想》系列’的游戏里一直保留的是什么？”他回答：“我们只要一直有这些蓝色背景的信息框和白色的文字以及边框，我们就赢了！”这可是之前我从没对外说过的最高机密（笑）！但当我们可以制作出像《最终幻想XIII》这样的画面时，我们并没有保留这些，所以，对不起了！坂口先生！（笑）

记者：我们已经看到了很多关于贵公司“全球同步发售大作”的文字和对话。你认为这会发生在“《最终幻想》系列”身上么？

桥本真司：之前已经说过，我们确实在努力缩短游戏在日本以及其他地区上市时间的差距。这次我们较早便开始了将游戏“本地化”的工作，这样我们将尽可能地缩短游戏在各个地区上市之间的时间，不过我想你也知道，在一款RPG游戏中拥有超大量的文字信息，我们已经在尽我们的最大努力了，但这次《最终幻想XIII》还是无法做到全球同步上市。

▼系列标志性的蓝色背景的信息框和白色的文字以及边框，直到《FFVII》为止都一直是老传统。




PRINCE OF PERSIA
波斯王子
Pince of Persia
2008.12.2



1月游戏推荐

GAMERS FRONT LINE

NDS 女神异闻录 恶魔幸存者

女神异闻录デビルサバイバー | Atlus | 日版 | 策略角色扮演

售价：5040日元 | 发售日期：2009年1月15日 | 游戏人数：1人

《女神异闻录 恶魔幸存者》是以突然被路障封锁与外界隔绝并出现“恶魔”的现代东京为舞台的S·RPG游戏，游戏中的恶魔由有着“电脑恶魔画师”之称的金子一马创作，角色设计则由创作《夜樱四重奏》等作品的漫画家ヤスダスズヒト担任。故事讲述大量的人们被困在闭锁的东京市内，为了生存人们开始因为争夺食物而相互残杀，同时人类也成为了恶魔们猎食的目标，昔日繁华的东京陷入七日后即将崩溃的极限状态。

游戏中主人公们通过便携式游戏机“COMP”与恶魔达成契约，并利用恶魔之力与成群的恶魔以及暴走状态下的人类战斗，战斗会根据主人公所前往的目的地、日期以及时间的不同而有不同的变化。战斗在45度角俯视点场地中展开，每场战斗的时间大约在10～15分钟左右。与一般的S·RPG游戏相同，本作在战斗中也是操作战斗单位通过移动、攻击等手段击倒敌人获得胜利，不过本作的战斗单位并非是单一的角色，而是由角色（召唤者）与2只仲魔所组成。召唤者可以自由的切换与自己签订契约的仲魔，由于仲魔的能力迥异，玩家需要根据战况为角色合理的配备仲魔。

不同的仲魔除了攻击力、防御力等基本能力不同外，各自拥有的特技也各不相同，强力的攻击技、便利的支援技、安心的回复技等技能种类和效果丰富多彩，寻找并与拥有强力技能的仲魔签订契约才能在战斗中处于有利地位。“《女神转生》系列”的招牌系统“恶魔合体”也同样被本作所继承，两只恶魔通过合体诞生出新恶魔的基本设定不变，通过反复合体实验来发现新恶魔将会是游戏的一大乐趣所在。



▲恶魔的恐怖与人类的疯狂充斥着整个东京，主人公们必须克服重重障碍生存下去。

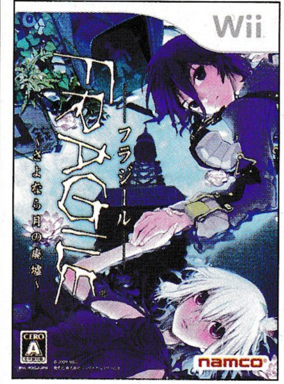
▼战斗中可以召唤出与主人公签订契约的“仲魔”作战，曾在“《女神转生》系列”中登场的大量恶魔将再次出现。



Wii 脆弱～再见月之废墟

FRAGILE～さよなら月の廃墟～ | NBGI | 日版 | 角色扮演

售价：7140日元 | 发售日期：2009年1月22日 | 游戏人数：1人



《脆弱～再见月之废墟》是一款Wii平台原创“废墟探索”RPG游戏，故事背景被设定为距现实世界并不十分遥远的未来，游戏的主人公塞特为了寻找伙伴的踪迹而独自踏上了探索月之废墟的旅程。

玩家要与主人公一起，在探索的过程中找出成千上万的居民神秘失踪、小镇荒废为废墟的幕后真相。在探索废墟的过程中，玩家还将面对隐藏在黑暗阴影中恐怖恶灵的袭击。在一次次击退恶灵，利用电灯、金属探测器等废墟中遗留的道具装备寻找隐藏秘密的过程中，玩家将逐步了解隐藏在废墟中那不为人知的故事。

担任本作游戏设计和图形、动画效果制作工作的，是NBGI旗下曾经参与开发《七勇士～摩尔摩斯骑兵队》和《维纳斯与布雷斯～魔女与女神的破灭预言》等人气游戏的实力开发小组。负责游戏制作工作的，则是曾开发《霸天开拓史》和《信赖铃音 肖邦之梦》的制作团队。如此强大的开发阵容，无疑为游戏的实际素质提供了有力的保障。

本作试图通过深邃的世界观，结合极富幻想色彩的游戏画面效果和独特的游戏系统，为玩家展现一款全新概念的RPG作品。游戏的设计初衷并非单纯意义上的冒险，而在于表现“一生一世的命运相会”和“人与人之间相互依存共渡难关”等意义更为深远的宏大主题。

主人公塞特所探索的这座月之废墟，实际上并非荒废百年的遗迹，而是不久前依然有许多人居住和生活的场所。然而就是这样一座原本生机勃勃的城市，洋溢着生活气息的街道上居民的踪迹突然消失的无影无踪，巨大的反差感和如同风化般的衰败感带给人一股强烈的视觉冲击。

为了探索废墟中黑暗的角落，电灯自然就是不可或缺的重要工具。使用Wii的遥控器手柄，主人公可以随心所欲地将灯光指向任何一个方向，探索那些可能隐藏着秘密和机关的场景。另外，游戏中还会有类似于金属探测器等装备登场，玩家可以利用他们搜索埋藏在地面下的宝藏。

玩家可以对废墟中有萤火虫飞舞的地方进行调查并获得各种道具，其中有些道具在入手时显示为“谜之道具”，这需要通过“篝火”来鉴别其道具真身以及其效果。篝火可以在游戏中一些特定地点进行，点燃篝火后玩家不仅能够判明获得道具的详情，还能够同时恢复体力、存档、调整道具等。

▼行走在空无一人的小镇中，感觉似乎是所有的居民在一瞬间同时消失，只留下空荡荡的街道和建筑一般令人不寒而栗。



▲某些“谜之道具”中遗留着它的主人生前的一些“记忆”，在燃起篝火时寄宿在道具中的“记忆”片段就将浮现出来，道具的真身也同时呈现出来，这些“记忆”将帮助玩家了解世界以及事件的真相。

PSP 偶像大师 SP

THE IDOLM@STER SP | NBGI | 日版 | 模拟

售价：5040日元 | 发售日期：2009年1月22日 | 游戏人数：1~3人



风靡日本的街机美少女偶像育成游戏《偶像大师》在成功推出X360版之后此次转战PSP平台，并同时以“Missing Moon”、“Perfect Sun”和“Wandering Star”三个版本同时发售，每个版本都有其不同的三位主角和各自的对手角色登场，玩家可以根据个人喜好选择购买不同版本。

游戏系统方面《偶像大师 SP》采用了街机版《偶像大师》的进化系统，并比之前作品更加注重与角色之间的交流。本作将新登场竞争对手事务所“961 Production”以及新对手角色我那霸響和四条贵音，在X360版中登场的追加角色星井美希也在本作中移籍“961 Production”，成为对手角色。

游戏的目的是玩家作为一位“765 Production”的新任经纪人，从偶像候补中选择一人通过耐心的培养使其成为顶尖的超级偶像。游戏中将有两种育成形态，其一是与X360版以及街机版基本相同的“自由培养”，另一种则是跟随故事发展进行培育的“故事培养”，其中对手角色将会在“故事培养”模式中登场。

“约定系统” 是《偶像大师 SP》所特有的新机能，这里的约定包括作为经纪人的玩家与游戏中的杂志记者、造型师以及所培养偶像之间的约定。通常情况下杂志记者和造型师会通过电子邮件通知希望来访的时间，如果经纪人回复邮件就表示与其做了“约定”，因此要在约定好的时间接受访问或者等待造型师的来访，如果忘记了约定就会造成不好的影响，在偶像的宣传和装扮方面都无法获得有利的支持。与偶像之间的约定更加重要，偶像角色会在每天清晨与经纪人打招呼时说出今天想做的事情，如果顺利完成与偶像之间的约定则可以提升其舞蹈、演唱的能力，也能使粉丝的数量得以增加。作为可以随时随地体验游戏乐趣的PSP版《偶像大师 SP》，玩家可以让偶像自己进行舞蹈训练或者演唱练习，也就相当于让角色进行“自习”。让角色进行“自习”需要与角色之间约定一个具体的结束时间，设定好结束时间后玩家就可以将PSP主机进入休眠状态然后忙自己的事情，不过一定要记住约定好的时间，并在约定好的时刻开机接偶像下课。如果按照约定的时间开机，那么偶像的自习会完成的非常好，反之则会使她生气，自习的效果也就可想而知了。



▲与之前作品一样，《偶像大师 SP》也支持玩家之间进行通信对战。

▼一定要遵守自己的约定，游戏如此，做人也如此。

PSP 世界传说：光明神话2

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2 | NBGI | 日版 | 角色扮演

售价：5200日元 | 发售日期：2009年1月29日 | 游戏人数：1人

以整个“传说系列”的人气登场角色为第一卖点的《世界传说 光明神话》，在初代作品诞生整整两年之后终于再续前缘。为了将这个抢钱系列的宗旨贯彻到底，NBGI这一次将在续作中加入更多系列FANS们耳熟能详的“传说英雄”，除了前作中登场的所有角色以外，续作还收录了包括家用机上的最新作《薄暮传说》中的尤利、艾斯蒂尔在内的31名新角色，使登场人物总数达到了50人。

与前作一样，玩家可以按照自己的喜好在游戏中创作一个作为分身的角色，除了姓名、性别以外，本作还对发型、眼睛、嘴型等细节特征的自定义素材进行了大幅扩充，另外角色的声音乃至胜利后摆出的造型种类也增加了不少。作为该系列一大重点的职业系统，在续作中也会得到进一步强化。职业不同，角色的外型、能力以及可以使用的武器、防具的类型也会发生变化，而且在游戏流程中还会不断有新职业出现。装备方面，按照惯例自然是少不了那些系列以往作品中的主人公们使用过的标志性武器和防具，另外在前作中出现的一些装备，还会有升级版在本作中登场。

本作的战斗形式为全3D，系统则是在传统的线形动作战斗系统基础上增加了全方位自由移动的概念，形式类似于之前的几款3D版“传说系列”作品。为了让玩家们能够与系列历代英雄们一起尽情打拼，游戏设置了7种基本行动模式和40种以上的优先原则，使NPC的行动变得更加人性化和智能化。每名登场角色还可以事先设定好5个行动规则，在战斗中按照优先级自动进行。除了初期拥有的行动模式和优先原则以外，其他的全部能在玩家的大本营——班艾尔蒂亚号上的商店里买到。

最后值得一提的是，本作还支持与前作《世界传说 光明神话》的联动。只要使用前作的记录，就可以直接获得通常无法取得的特殊装备、特别称号以及在斗技场中同时挑战《仙乐传说》中的泽洛斯和《深渊传说》中的捷伊德大佐的特别任务。



▼大家在本作中将见到更多“传说系列”中熟悉的老面孔。

▶《深渊传说》中的盖伊将追随卢克在本作中作为“新”角色出现。

MUL 最终幻想 水晶编年史 时之回声

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Echoes of Time | Square Enix | 日版 | 动作角色扮演

售价：5040日元 | 发售日期：2009年1月29日 | 游戏人数：1~4人



《最终幻想 水晶编年史 时之回声》是2007年8月发售的《最终幻想 水晶编年史 命运戒指》（NDS）的续作。游戏开始时，迎来16岁生日的主人公按照村子的传统必须要只身进入森林深处获得水晶守护少女的成人认可，当他消灭森林中的怪物获得成人认可返回村子后，却得知村人的女儿突发怪病，为了救治少女主人公决定打破村里决不许离开森林的规矩，到未知的广阔世界中寻找治病的药方。

本作将同时推出NDS和Wii两个版本，NDS版使用触控笔操作，Wii版则使用Wii遥控器手柄操作。两版本之间能够通过Wi-Fi联机以及无线通信同时进行游戏，这也是世界上首款同一游戏分Wii和NDS两平台发售，又可以同时进行联机游戏的作品。为了优化两版本之间的画面差异游戏采用了动画引擎“POLLUX ENGINE”，使用“POLLUX ENGINE”动画引擎可以在Wii版和NDS版进行联机游戏时，利用Wii主机的制图机能优化来自NDS版的游戏画面。

游戏中玩家可以通过城镇或迷宫中的“记忆石”来切换到联机游戏，联机方式有“邀请”和“出游”两种，“邀请”是邀请其他玩家来到自己的游戏中进行游戏，“出游”则是前往其他玩家的游戏中进行冒险。联机过程中玩家之间可以通过聊天机能输入文字进行聊天，此外也可以选择储存在系统中的固定文本交流，这些固定文本将会被自动翻译成相应的语言发送给对方，在与语言不同的他国玩家进行联机游戏时十分便利。

玩家将从4个种族、2种性别中选择喜欢的角色作为游戏的主人公，并可以为其自定义姓名。不同种族的角色有着各自不同的特点，对于不同武器、魔法的适应度各不相同，不过并不会像前作那样每个种族只能使用固定种类的武器，因此本作中玩家即便是选择了善使弓箭的塞尔吉族也可以为其装备剑斧等武器。与前作相同，游戏中装备不同武器防具角色的外貌会发生改变，除了在商店中购买外，玩家能够在冒险途中获得女仆装、剑道服、潜水服等特殊装备的制作秘方，再收集必须的素材后就可以打造这些特殊装备。玩家还可以为武器、装备镶嵌宝石来为其增加攻击力、防御力等特殊效果。



▲Wii主机所特有的玩家Mii形象也可以设定为角色的面孔，NDS版中同样也能够使用。



▼Wii版的游戏画面，左侧游戏画面与右侧的菜单画面的大小比例可以自由调节。

X360 忍者之刃

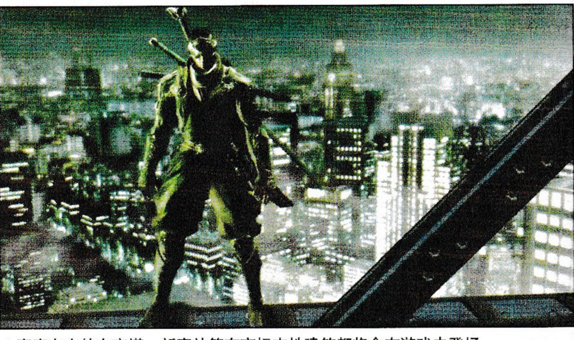
Ninja Blade | FromSoftware | 日版 | 动作

售价：7140日元 | 发售日期：2009年1月29日 | 游戏人数：1人

《忍者之刃》将是一款以现代东京为舞台的忍者题材动作游戏。游戏的制作班底非常豪华，角色设计由《失落的星球》的中冈惠司担任，音乐则是由曾为《潜龙谍影3》和《如龙2》编写音乐的制作人日比野则彦负责，过场动画的制作交给了日本首屈一指的动画公司Production I.G.。

游戏的故事设定在近未来，此时世界中出现了可怕的寄生虫“α蠕虫”，被这种寄生虫控制的人类将变成可怕的怪物，而“α蠕虫”的感染力十分强大，如果不能及时控制，被感染的整个区域只能使用大威力武器进行人为毁灭。2015年8月15日，日本首都东京被确认感染“α蠕虫”，由于传播的速度极快，联合国决定尽快毁灭东京，而此时能够拯救东京危机的只有一位年轻的忍者……

游戏采用大量动作电影式的处理手法，将精美的游戏画面与高速动作相结合，为玩家创造出一个爽快感绝伦的次世代游戏世界。刚刚出场时的主人公Ken并非是一位身怀绝技的高级忍者，而只是掌握基本忍者技能的新手，随着游戏的进行他将逐渐习得各种新能力，并成长为拯救东京的英雄。Ken拥有一种绝技“Ninja Vision”，通过“Ninja Vision”Ken可以发现敌人的弱点以及重要情报，而且发动中周围将呈现慢动作状态，Ken在此时可以超高速移动。不过“Ninja Vision”的发动是需要付出代价的，因此何时何地何种情况下发动该机能需要玩家根据战况作出决定。



▲真实存在的东京塔、新宿站等东京标志性建筑都将会在游戏中登场。

Ken可以灵活运用三种武器——拥有高平衡性的“断鬼之太刀”、拥有削铁如泥威力的“破岩之大剑”以及攻击速度奇快的小太刀“飞燕之双剑”。三种武器在战斗中可以随时进行切换使用，以对付不同类型的敌人。游戏中武器能力可以通过收集杀敌后掉落的水晶来进行升级。

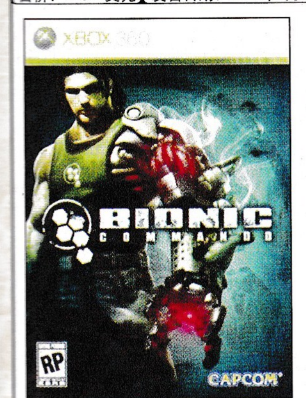


◀游戏的战斗地点不仅仅局限于地面，主人公可以穿梭于高楼大厦之间在百米高空杀敌。

MUL 生化尖兵

Bionic Commando | Capcom | 美版 | 动作

售价：59.99美元 | 发售日期：2009年1月31日 | 游戏人数：1-10人



于1988年诞生于任天堂FC平台的《生化尖兵》，是一款在当年颇具人气的2D卷轴动作游戏，凭借超高的游戏素质在日本和美国获得广泛推崇，曾被许多权威游戏媒体评为史上最出色的几款动作游戏之一。现在，这款当年被无数玩家奉为经典的传奇作品被搬上了新一代家用机和PC平台，这就是我们现在看到的该系列次世代续作《生化尖兵》了。

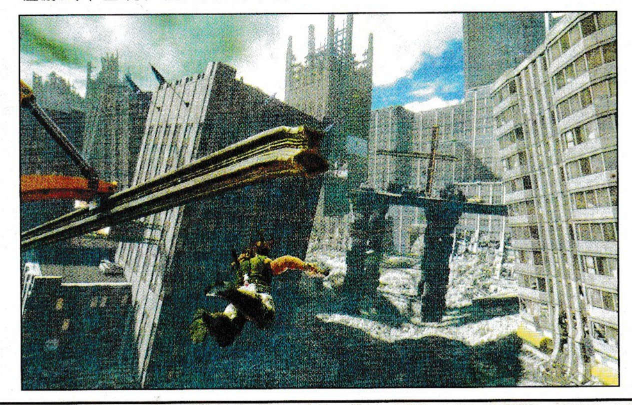
相比起FC版初代作品消灭坏蛋拯救世界的主题，续作采用了一个相对更加愤世嫉俗的故事背景。前作中的主人公内森·斯宾塞，在拯救世界多年之后，却由于政府对生化技术态度的急转直下而成为当局眼中的"危险分子"。曾经与斯宾塞一样为了保卫家园而接受生化改造的士兵们，也由于面临着同样的厄运或束手就擒或被迫逃亡。游戏一开始，斯宾塞原本被关在牢中准备受刑，但在突然爆发的大规模袭击和恐怖分子毁灭性的破坏力量面前，束手无策的政府只得再次将英雄召上战场。

游戏的场景非常宏大，而且其中使用的都是无缝接合，效果十分惊人。除了游戏开始部分那经历大爆炸后毁灭殆尽的大城市以外，还会有诸如丛林、山地、沼泽以及秘密研究设施等一系列不同的场景在游戏中出现。在如此巨大的关卡中移动，虽然你也可以徒步移动，但更有效率同时也更有挑战乐趣的方法是利用生化机械手臂"荡秋千"前进。游戏过程中，按X360手柄的左扳机键（PS3的L2键）可以将手臂前端射出，当抓到岩石的突起部分或是树干一类的物体时按住按键不放就可以抓住它们，松开按键后即放手。虽然听起来并不困难，可实际上要在高楼或丛林间连续不失误地使用类似这样的技巧还是需要相当的练习才能胜任，好在有详细的教程和训练关卡可以让我们适应。



▲要在激烈的战斗中生存，斯宾塞必须学会使用这条手臂上的每一个零件。

由于有了伸缩自如的生化机械手臂，战斗部分的玩法比起其他同类游戏来更加丰富。你可以一边快速移动一边使用半自动武器或是手雷把敌人消灭掉，也可以利用手臂抓起巨大的岩石甚至汽车直接朝成群的敌人身上招呼，而且后者在对付那些大型敌人时会更加有效一些。另外不得不提的是，斯宾塞在游戏中遭遇的敌人有很多与他一样，是曾经接受军方生化改造后来又被放逐的士兵，有些甚至还是斯宾塞的战友。与他们的战斗，包括那些所谓的恐怖分子们的真正目的，都将对斯宾塞的内心造成相当程度的影响，剧情的矛盾冲突也由此展现。

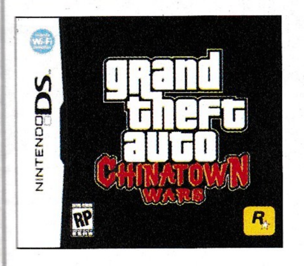


◀大家可以期待在游戏中见到一些相当宏大的场景。

NDS 横行霸道：唐人街战争

Grand Theft Auto: China Town Wars | Rockstar Games | 美版 | 动作

售价：39.99美元 | 发售日期：2009年1月31日 | 游戏人数：多人



相信许多人，特别是NDS玩家，都会对NDS上的第一款《横行霸道》感到很好奇。副标题为《唐人街战争》的这款作品，究竟是2D还是3D？能不能还原这个犯罪题材动作游戏系列的一贯风格？现在，随着游戏发售日的临近，许多几个月前依然还模糊不清的情报终于得到了Rockstar的确认。

总的来说，本作是一款3D风格动作游戏，游戏的视角有些类似于即时战略游戏中的上帝俯视角。当然，采用主人公背后或越肩视角能让画面看起来更有冲击力，但考虑到NDS的机能限制，开发小组最终选择了这样一种既能让玩家充分体验打斗、枪战和爆炸等场面，又能总揽全局观察整个场景内动态的表现方法。

游戏的剧情模式采用了2D数字小说风格的表现形式，不时穿插的各种插画过场将成为营造气氛的关键。这些略带卡通风格但却不乏硬朗气势的画面将让你切身感觉到一种熟悉的气味，让你觉得这里是与其他《横行霸道》游戏一样的世界。

进入游戏时，上屏幕显示角色的行动以及附近的场景，下屏幕上可以对主人公手中的PDA、无线电和GPS等小道具进行操作，另外武器装备的调整也在下屏幕进行。使用PDA，玩家可以查看地图上各个区域和建筑的细节介绍，这其中也包括各种任务目标。玩家可以在地图上任意进行标识，新发现的地点则会自动被标亮。

事实上触控笔在本作中的应用范围将会非常之广，制作人Gordon Hall表示他们希望让这种独特的操作方式被自然地融入到游戏的每一个角落中去。除了上面提到的PDA和GPS等装备以外，游戏中还会有许许多多使用触控操作的迷你游戏，比如在偷车时进行配线，或是试图溜入某个房间时解除报警器等等，玩家们会发现触摸屏此时非常好用。当然，这并不意味着十字键的传统玩法会被抛弃，包括驾驶之类的操作依然要依靠按键。



▲触控操作的应用在游戏中随处可见。

▲玩家可以控制毒品的存储和管理，在附近的卖家购买新货后再卖到有利可图的地区去。

最后，游戏本身会包含很多限制级的要素，Rockstar的老总Dan Houser在接受记者采访时甚至表示这款游戏"不是给孩子们设计的"，因为"又是偷车又是杀人的，怎么可能不被定成18禁呢？"正如他所说的，除了偷盗和枪杀这些典型的犯罪行为以外，毒品交易也将是本作中一个既敏感又容易引起玩家兴趣的要素。

Wii 国王物语

Little King's Story | MMV | 美版 | 角色扮演

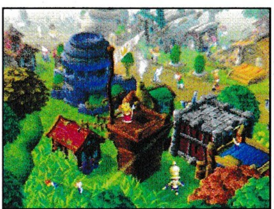
售价：49.99美元 | 发售日期：2009年1月6日 | 游戏人数：1人

▲有这么多人跟在后面的确是相当拉风啊！

原本平平凡凡的少年，由于获得了神秘的王冠而拥有了不可思议的力量。在魔法王冠的指引下，不知何时已经被大家尊为国王的少年，为了王国的壮大和国民的幸福，开始与大家一起踏上了神奇的旅程。在这条路上等待着他的，将是一个个崭新的世界和崭新的邂逅……。

在本作中，玩家将扮演在森林中无意得到魔法王冠并获得领导众人的巨大号召力的少年克罗伯，运用王冠的力量与国民一起建造国家、经历冒险，最终实现统一全世界的目的（好可怕的野心……）。游戏中共有七个风格迥异的国家，每个国家都有不同的故事等待玩家去探索，各个国家也都有独具特色的国民，他们将成为国家最可靠的建设者。

玩家在游戏中可以四处巡视，与中意的国民对话并邀请他们加入自己的队伍，当找齐合适的人选之后就可以通过下达各种指令来指挥国民们开拓土地、建造房屋或是外出狩猎。国民们各自拥有不同的职业和生活习惯，只有充分掌握他们的好恶和能力特点，有针对性地组建队伍和下达指令，才能最大限度地实施我们的建国计划。另外，游戏还设置有丰富多彩的任务可供玩家挑战，带上你最忠诚的臣民一起踏上冒险之路吧。


▲随着国家规模的扩大，国民的数量也会越来越多。

MUL 天鹅绒刺客

Velvet Assassin | Gamecock Media Group | 美版 | ACT

售价：59.99美元 | 发售日期：2009年1月13日 | 游戏人数：1人

本作是一款二战题材隐秘动作游戏，原名《大破坏》，在经历了开发商变更和漫长的延期之后，故事设定和整体风格也发生了变化。游戏依然以二战期间英国的传奇女英雄Violet Szabo的故事为背景，但风格上由原先的叙述史实为主转变为以游戏性为主。

说到游戏风格，本作在玩法上更接近于“《分裂细胞》系列”和“《潜龙谍影》系列”以前那种以潜行暗杀为主的形式，而不是像在《使命召唤》里那样扮演孤胆英雄横冲直撞。玩家要扮演女间谍Violet，利用敏捷但却致命的潜入技巧直接参与反抗第三帝国对欧洲残暴统治的战斗，但不是在阵地上与敌人火拼，而是到敌后去对纳粹的军事设施展开破坏。虽然是根据真人真事改编，但本作并没有拘泥于流水帐式的传统叙述方式，游戏一开始主人公Violet躺在医院病床上昏迷不醒，玩家则是通过她对自己战争期间所执行过的12个任务的梦中闪回倒叙来体验整个流程。另外，由于不同的章节设有不同的分支延伸，因此玩家在任务中的选择也将最终影响到Violet醒来后的结局。


◀悄然无声的潜入和一击毙命的暗杀是Violet的最可靠武器。

▶在游戏中Violet会以多种形象出现，有时她也会乔装打扮混入敌后。

MUL 指环王 征服

The Lord of the Rings：Conquest | EA | 美版 | 动作冒险

售价：59.99美元 | 发售日期：2009年1月13日 | 游戏人数：多人

本作是以J.R.R.托尔金风靡全球的超人气小说“《指环王》系列”为故事背景改编的游戏。玩家可以在游戏里扮演中土大战的任意一方，可以是人类、精灵和矮人族的盟军，甚至能操控魔王索隆的邪恶军队，以完全不同的视角和方式体验众多史诗战役。

在所有战役模式关卡中，玩家一开始都可以选择自己所扮演的兵种，这其中包括斥候、战士、弓兵和法师。虽然在正面冲突中战士的大剑占有明显优势，但实际上另外三个兵种也有各自的独特本领。斥候的动作敏捷且攻击速度快，所以如果你喜欢行云流水的机动性那么这个兵种会很适合你；弓兵除了攻击距离远胜过其他兵种外，类似连射和毒箭等技能在战斗中也相当好用；当然，如果你是甘道夫的FANS，那就绝对不能错过使用闪电魔法的法师。

游戏中的战役和任务非常丰富，而且同一任务的完成方式也有很多区别。比如同样是摧毁兽人防御塔的任务，你可以堂堂正正地从阵地上发起进攻将它们连根拔掉，也可以鬼鬼祟祟地接近目标后一把火把它们解决。另外，除了单机模式以外，游戏还支持最多16名玩家的在线联机，Pandemic小组在《星球大战：前线》等作品中惯用的“征服”模式也将在本作中登场。

▼与战象宏大的对决场面也将在战役模式中被逼真还原！

▲YOU SHALL NOT PASS！

Wii 阿尔戈斯战士：阿尔戈斯之战

Rygar：The Battle of Argus | Tecmo | 美版 | 动作

售价：49.99美元 | 发售日期：2009年1月15日 | 游戏人数：1人

▼主人公使用的装甲飞盘是一种攻守兼备，充满技巧的武器。

▲与巨像BOSS的战斗充满了魄力。

上世纪80年代在FC和街机上一度颇有人气《阿尔戈斯战士》，在经历过2002年PS2平台上一次默默无闻的重制后，现在将带着他那些古怪却强力的武器重整旗鼓，登陆任天堂的新主机Wii。游戏将以全新的视角继续讲述前作遗留下的故事，带玩家再次回到古希腊神话中的战场，到神秘的阿尔戈斯之岛上去开始新的战斗。

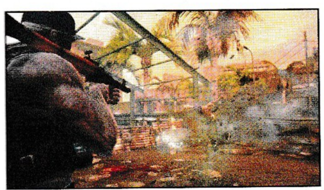
作为一款Wii平台的3D动作游戏，本作的主要卖点之一自然就是Wii的体感操作。在游戏的“肌肉模式”中，玩家就可以体验通过挥舞遥控器和双节棍手柄来模拟主人公使用伸缩自如的武器进行战斗的感觉。

主人公使用的集锁链和盾牌于一身的武器名为装甲飞盘，拥有三种不同类型的攻击动作。其中“火神的铁锤”是将武器向前方掷出并以落点为中心向四周释放冲击波伤害附近的敌人，属于正前方小范围攻击；“哈塔之镰”是抡起飞盘做圆周运动，以斩击伤害四周敌人的大范围攻击；“格拉提翁之神牙”的攻击力最为凶狠，命中敌人后还会发生爆炸，但必须将武器直线投出并命中敌人攻击判定方能成立。

MUL 50美分：血洗沙地

50 Cent: Blood on the Sand | THQ | 美版 | 动作

售价：59.99美元 | 发售日期：2009年1月19日 | 游戏人数：1~2人



▲有如此强健的二头肌支撑，你可以在任何时候任何地方使用火箭筒把敌人轰至渣。

距今两年多以前，Vivendi Games为美国超人气说唱歌手50美分打造了一款以他本人形象为主角的动作游戏《50美分：防弹》。现在，该系列几经辗转到了THQ公司手中并被再次发扬光大。

在续作《血洗沙地》中，叛逆和狂放的代言人50美分将被卷入一场更庞大的国际犯罪冲突中。故事讲述了50美分和G-Unit的成员们为了抢回被偷走的钻石骷髅头，奔走于世界各地与跨国黑帮火拼的经历。与前作相同的，剧情中依然将充满背叛与谎言，不同的是这一次还将有更多的枪战和爆炸。

本作的风格偏向于街机游戏，以爽快和耍酷为最核心主题。游戏的主人公依然是50美分本人，你可以为他挑选不同种类的武器装备，比如手枪、霰弹枪之类的突击武器或是狙击步枪和火箭筒等远程重武器。来自G-Unit乐队的三名成员此次将作为50美分的搭档登场，他们每个人一开始都拥有不同的装备，选择与谁组队将取决于玩家的喜好。

游戏的视角为第三人称越肩，打起来相当爽快，你还可以发动降低敌人速度的子弹时间模式，让战斗变得更加有趣。每干掉一个敌人就会获得相应的分数，连续杀敌还能形成连锁，华丽也将成为挑战的目标。



▲本作也有掩体系统，但无视它跳出去跟敌人玩命会更刺激。

MUL 极速滑行2

Skate 2 | EA | 美版 | 体育

售价：59.99美元 | 发售日期：2009年1月21日 | 游戏人数：1~2人

作为挑战Activision独霸滑板游戏市场多年的《托尼霍克》系列的首次尝试，《极速滑行》在实现全面革新的同时做到了真正意义上的成功。使用左、右两个手柄摇杆分别控制身体平衡和滑板姿态，这个起初被几乎所有人看作是异想天开的设计，最终却获得了玩家们的一致认可，可以说是对传统滑板类游戏玩法的一次完美挑战。

在系列第二款续作中，EA Black Box的开发小组将再次挑战极限，让游戏能够同时满足那些老FANS和新手玩家们的不同需要。游戏开始部分提供了体贴的教学关卡，简短的剧情过后你就可以踩上滑板，穿过狭窄的小巷来到满是障碍物的停车场并开始练习。对于初学者，游戏将手把手地教给你各种基本动作，而那些已经玩过前作的老手们，也可以在这一关卡中学会几个本作增加的新动作。

在对操作进行改良之余，开发小组也对镜头视角进行了完善。新增的“跟随”和“三脚架”模式，将允许你在场地内自由移动镜头或是将镜头固定于某一位置持续拍摄。选定某一模式后，还可以详细调整镜头的位置、角度、特效和回放速度，最大限度满足你的要求。

▼在本作中你依然可以运用各种道具制作自己的滑行场。



◀随心所欲的镜头设定为你提供丰富多彩的回放乐趣。

MUL 模拟动物

SimAnimals | EA | 欧版 | 模拟

售价：39.99欧元 | 发售日期：2009年1月27日 | 游戏人数：1人



▼游戏中可以选择的动物种类相当丰富，让你有机会与各种动物们亲近。

▲与动物们的关系足够好，就有机会见到他们的家人和朋友。

EA著名的摇钱树“《模拟》系列”终于决定进军大自然。现在，《模拟动物》将让玩家们有机会进入各种野生动物们生活的世界，在欣赏和观察的同时，还能以前所未有的方式与他们发生“亲密接触”。

走进森林深处，从遇到第一只野生动物开始，观赏、触摸直到最终设法驾御它们，游戏将以一个循序渐进的过程带你体会与动物们生活的乐趣。在游戏中，你可以通过Wii的遥控器手柄或NDS的触控笔，控制屏幕上的手套型指针来接近、抚摸、提起或操控各种不同的动物，从兔子、狐狸到熊和猫头鹰应有尽有。当然，你对待动物的方式方法也将影响动物们日后对你的态度，是喜欢还是讨厌，一切都取决于你在森林中的表现。

另一方面，你也可以追随某一种动物的足迹走进森林，以它们各自不同的视角来体验大自然。在此期间你可能会遇到朋友，也可能会遭遇天敌，运气好的话你或许还能见到动物们的家人。聪明的AI和简单易上手的操作，无疑将让本作成为与亲朋好友，特别是喜欢动物的人一起娱乐嬉戏的上佳选择。

PSP 北斗神拳 拉欧外传 天之霸王

北斗の拳 ラオウ外伝 天の覇王 | Interchannel Holon | 日版 | 格斗

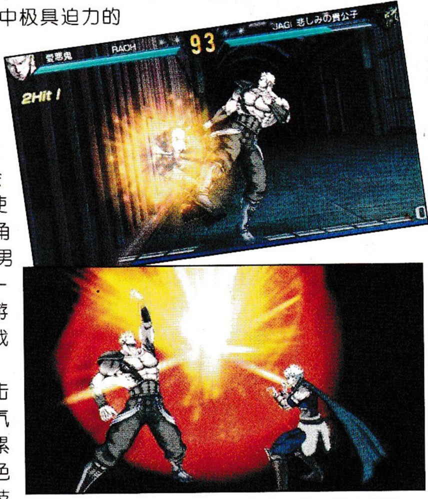
售价：5040日元 | 发售日期：2009年1月22日 | 游戏人数：1~2人

《北斗神拳 拉欧外传 天之霸王》是描写人气漫画《北斗神拳》主人公健次郎兄长世纪末霸王——拉欧年青时代故事的游戏作品。作为一款对战格斗游戏本作将以简单的操作去呈现原作中的极具迫力的战斗，还将有忠实原作的丰富战斗场景登场。

为呈现原作中极具迫力的战斗，游戏采用了很多其他格斗游戏所没有的个性化设计，例如战斗中角色未能分出胜负将不会倒地等。游戏中使用“暗杀拳”的角色们将赌上他们男子汉的尊严来决一胜负，让玩家在游戏中体验激烈的战斗。

被对方攻击后，角色的“斗气槽”将会上升，累积到一定程度角色将可以使用必杀技“究极奥义”。每一个究极奥义的都有着一击必杀的破坏力，依靠它完全可以扭转胜局。每位角色拥有着不同的究极奥义，随着究极奥义的发动还将有精彩的特写画面。

▼场地中会出现如铁栏、木箱等物体，玩家可以利用这些物体给予对手造成额外伤害。



▲满足条件后可以使用大魄力究极奥义给予对手重创。

Wii 凉宫春日的激动

凉宫ハルヒの激动 | kadokawa | 日版 | 音乐

售价：7140日元 | 发售日期：2009年1月22日 | 游戏人数：1～3人



◀想和团长大人一起跳团舞的同学，万不可错过这款游戏。

▶不断进行游戏可以开启各种原作中出现过的经典服装和道具，当然也会有一些新装备……

上一次想借助开发游戏让SOS团一举成名的团长，这次看来是打算靠天下无敌宇宙最强的团舞来征服全世界。继去年先后在PSP和PS2两个平台大显身手之后，现在SOS团又把目光瞄准了任天堂的新一代家用机Wii，于是就有了这款以体感操作为卖点的音乐韵律游戏。

在本作中，玩家可以操作团长凉宫春日或团员朝比奈实玖瑠以及长门有希等角色，游戏分为以剧情为线索展开的故事模式和让玩家可以随意起舞的自由模式。故事模式开始时会有剧情和角色对话作为铺垫，不过大部分都是些与原作毫不沾边的原创内容。真正作为卖点的，毫无疑问是游戏中收录的各种用来伴舞的乐曲，其中就包括TV版动画《凉宫春日的忧郁》中的主题曲和各种插曲，玩家可以在聆听这些动听而熟悉的乐曲的同时与屏幕上的角色一起翩翩起舞。

随着剧情的不断深入，玩家可以逐步开启更多曲目，另外游戏过程中满足特定条件还可以获得一些相当有趣的道具或服装，比如朝比奈的兔女郎装、女仆装或护士服，甚至还会有团长在"激奏"演唱会海报上的服装和其他一些TV版原作中没有出现过的造型。开启后的新曲目和道具也将可以在自由模式中选择。

MUL 爆炸头武士

Afro Samurai | NBGI | 美版 | 动作

售价：59.99美元 | 发售日期：2009年1月27日 | 游戏人数：1人

这绝对是一款令人过目难忘的游戏，之所以这样讲，除了主人公那头蓬松的爆炸式发型和那身破破烂烂的穿着以外，最令人记忆深刻的还是游戏中永无止境的华丽连击、如舞蹈般行云流水的动作，以及爽快斩杀敌人并将他们砍得支离破碎时的爽快。

故事的主题围绕着爆炸头主人公替父报仇的经历展开，在此期间还贯穿有一连串曲折复杂的剧情，但游戏本身的发展方式基本趋于线性。在游戏中，主人公内心的黑暗面会以看起来阴险狡诈的Ninja Ninja这个只有我们自己可见的虚拟人格出现，他在担当旁白之余还会负责为主人公提供各种说明以及任务提示。当然，如果你不停提问的话，他也会毫不客气地回你一句"老子不是你的GPS！XXX"或其他类似的脏话……。

本作的动作异常丰富，但操作却格外简单，基本上只要连按按键就可以形成各种连续技。随着故事的发展，你会逐渐学会越来越多的新技能，所以不必担心会有重复的感觉。按住按键不放可以使出强力的蓄力斩，轻松将眼前的敌人肢解。总的来说，游戏看起来华丽、打起来爽快、玩起来轻松，对各种层次的玩家来说都不难上手，但考虑到那些肆无忌惮的喷血和断肢镜头，被定为成人限制级恐怕是再所难免了。



▼强烈的黑白对比是画面的血腥度倍增。

▲坏蛋Ninja Ninja是主人公的邪恶人格，在游戏中充当旁白兼向导，但把他惹烦了一样会对你破口大骂。





MUL 真·三国无双5 帝国

真·三国无双5 Empires | Koei | 日版 | 动作

售价：4800日元 | 发售日期：2009年1月29日 | 游戏人数：1人

◀战争部分依旧是保持"《真·三国无双》系列"的战斗原貌。

▶卡片的效果各不相同，需要根据实际情况选择使用。

融合一骑当千的爽快动作要素与战略模拟要素的"《真·三国无双 帝国》"系列最新作将同时登陆PS3和X360两大次世代平台。在本作中系列的主要模式"争霸模式"以及武将自定义、战略卡片等方面都进行了大幅的进化。

之前的"《真·三国无双 帝国》"系列作品中，"争霸模式"只能够选择君主进行游戏，而本作中玩家可以自由选择君主以外的武将为主人公，以各武将的视点来完成统一国家的大业。选择君主时游戏的目的就是进一步扩张自己的势力范围，完成统一全国的目标；而选择武将时，游戏的目的就是帮助自己的君主完成统一的目标。但在游戏的军略部分武将只能够接受君主委派的任务，君主则可以使用战略卡片进行军备、内政的管理等。

武将的自定义在本作中也追加了丰富的新要素。不仅男女角色的基本服装种类大幅增加，并在保留之前作品中声音、体型等自定义项目的基础上，追加了肤色的变更以及脸部装饰品等新要素。"卡片内政系统"也得以改良，可通过简单的设定实现深奥的战略部署，卡片的种类也更加丰富，卡片图案也更加精美。

MUL 这就是维加斯

This is Vegas | Midway | 美版 | 动作冒险

售价：59.99美元 | 发售日期：2009年1月30日 | 游戏人数：1人

赌城拉斯维加斯一直以来都为游戏开发商们所钟爱，许多游戏作品中我们都能找到这座罪恶之城的缩影。在本作中，玩家扮演的既非反恐小队成员，也不是疾恶如仇的警探，而是一名试图让维加斯成为地球上最著名旅游胜地的"生意人"。

游戏中有四个不同的派系在背后操纵着维加斯的命运：聚拢财富的富人集团、掌握娱乐业的大集团、经营夜总会的大公司和代表黑暗势力的黑帮。我们的目的就是要尽可能拉拢并逐步控制四大派系，最后实现按我们的意愿经营维加斯的目标。当然，要实现这一宏图伟业，我们需要先从跑腿、偷盗和地下彪车之类的最基本任务做起。任务完成的越多，你在维加斯的声望也会越来越高，直至最终能够与四大派系的头目们平起平坐。

游戏将战斗、驾驶、赌博和帮派斗争等要素巧妙地结合在了一起。战斗部分并不像在《横行霸道》或是《教父》中那样可以让你随心所欲上街火拼，很多时候是以徒手格斗为形式进行的，看起来更像是略带轻喜剧色彩的《校园威龙》。驾驶部分也是游戏的一个重要环节，许多任务都需要架车完成，虽然不像《GT赛车》和《极限竞速》那样专业，但你同样可以在其中找到许多独特的乐趣。



▶再现维加斯灯红酒绿的花花世界是游戏的一大重头戏。

◀赌场等娱乐设施对维加斯来说自然是必不可少。

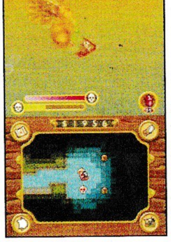
NDS 海盗：决战公海

Pirates: Duels on the High Seas | Oxygen Games | 美版 | 动作

售价：29.99美元 | 发售日期：2009年1月2日 | 游戏人数：1人

在这款游戏中，你将扮演脑袋上缠着红头巾，身穿横条衫水手服的海盗，穿越七片大洋和未知海域，一边招募新兵一边与恐怖的海怪以及比海怪更恐怖的海军作战。运气好的话，除了抢别人的船以外，你还有机会发现神秘的宝藏。

游戏的战斗部分十分精彩，除了船头的大炮以外，你还可以收集遍布在海面上的火箭、水雷、锁链弹甚至火焰喷射器等武器与各种敌人较量。游戏的操作异常简单，十字键可以让船原地转圈调整方向，L和R则分别控制前进、倒退。不过要控制海盗船躲过敌人的进攻并随时准备好开火可是需要一番磨练的。





◀巨大的海蛇是我们航行中的常客。

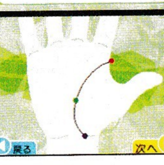
▶与各国海军军舰的交战总是充满了挑战。

NDS DS占卜生活

DS占い生活 | Nintendo | 美版 | 实用软件

售价：3800日元 | 发售日期：2009年1月15日 | 游戏人数：1人

如果您相信占卜、算命、看手相等占卜术，想随时随地知道自己的当前运程以及未来运势，那么NDS新作《DS占卜生活》能满足您全部需要。《DS占卜生活》中将收录“姓名判断”、“手相占卜”等人气占卜术，还将有预测每日运程、恋爱运程的“西洋占星术”、“塔罗牌占卜”等高准确率占卜术。



◀使用触控笔尽量准确的描绘出与自己手纹，软件可以通过手纹来为玩家进行占卜。



▶塔罗牌占卜是西方比较流行的占卜术，本作中的塔罗牌占卜可用来测玩家未来一个月的运势。

MUL PDC世界飞镖锦标赛2008

PDC World Championship Darts 2008 | Oxygen | 欧版 | 体育

售价：39.99欧元 | 发售日期：2009年1月20日 | 游戏人数：1～2人

世界闻名的PDC世界飞镖锦标赛，其奖金总额高达60万英镑，到2010年预计将提高到惊人的100万英镑，因此每年都会吸引无数世界级飞镖选手前来角逐。如果你对参加世界级比赛没什么信心，那不妨到游戏的虚拟世界中来一试身手。在本作中，你将有机会与那些享誉全球的飞镖运动高手们一起同台竞技，虽然没有真正意义上的奖金拿，但至少能让你体验一把与名人切磋的乐趣。游戏的X360版支持在线联机对战和全球积分排行，让你能与三五好友一起分享游戏的乐趣。PSP版支持游戏分享和无线联机，你还可以上传自己的照片作为选手资料，甚至还能从记忆棒中选择自己喜欢的曲子用作背景音乐。

◀与飞镖高手们一起角逐虚拟世界中的大奖也是个不错的休闲方式。

NDS 怪物赛手

モンスター☆レーサ | Koei | 日版 | 动作角色扮演

售价：5040日元 | 发售日期：2009年1月22日 | 游戏人数：1～多人

《怪物赛手》是一款融合了怪物收集、育成、竞速等要素的动作RPG新作，玩家作为培养怪物进行竞速比赛的怪物赛手与怪物同伴们一起在全球各地挑战竞速大会，玩家的目标是打败君临7大洲的7位冠军成为世界最强的怪物赛手。本作将对应无线联机对战和下载分享游戏，通过Wi-Fi联机还将定期举办官方比赛。



◀积蓄必杀槽发动必杀技可大幅提速，关键时刻逆转不利形势。



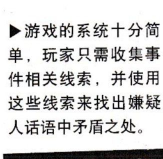
▶比赛过程中可以使用赛道上的道具对对手进行阻碍，当然也有使自身加速甚至无敌状态的道具存在。

NDS 犬神家的一族

犬神家の一族 | FromSoftware | 日版 | 文字冒险

售价：5040日元 | 发售日期：2009年1月22日 | 游戏人数：1人

本作是根据日本著名推理小说家横沟正史所著《金田一耕助》系列作品中的《犬神家的一族》改编的侦探推理游戏。游戏的舞台与小说原作一样设定为昭和20年代的日本，讲述围绕着犬神佐兵卫所遗留的巨额遗产犬神家族成员之间展开争夺并引发杀人事件。玩家在游戏中扮演名侦探金田一耕助解决这一棘手的案件。为了贴切的表现原作世界观以及氛围，游戏画面采用黑白水墨画风格。



▶游戏的系统十分简单，玩家只需收集事件相关线索，并使用这些线索来找出嫌疑人话语中矛盾之处。



◀根据玩家的选择和推理，游戏可能向与小说结局不同的方向发展。

Wii 异色代码：R记忆之门

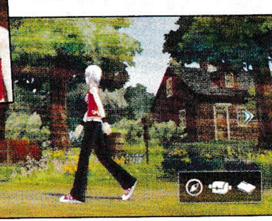
アナザーコード：R 記憶の扉 | Nintendo | 日版 | 动作冒险

售价：5800日元 | 发售日期：2009年1月22日 | 游戏人数：1人

《异色代码：R记忆之门》是2005年2月发售的NDS游戏《异色代码 双重记忆》的续作，《异色代码 双重记忆》以运用触摸屏巧妙的解谜而获得玩家好评。Wii续作将讲述前作故事2年之后发生的神秘事件，不仅围绕主人公母亲死亡事件之谜将逐渐解明，另外开发记忆装置“阿纳萨”的真面目也将浮出水面。



◀调查与解谜还是游戏的关键，本作中将会有更加有难度的谜题登场。



▶使用Wii遥控器手柄也能够像前作一样直观的进行游戏操作。

X360 职业赛车

RacePro | Atari | 美版 | 竞速

售价：59.99美元 | 发售日期：2008年1月27日 | 游戏人数：1～12人

▲赛车的可选范围十分丰富，满足你的各种要求。

在这款游戏中，你将有种类丰富的赛车可选，而且它们无一不是陆地上屈指可数的动力先锋，这其中包括GT、WTCC、一级方程式和各种量产型跑车。游戏同时为追求专业水准竞速游戏的核心玩家和只想体验一把速度与激情的普通用户准备了同样精彩的体验：你可以自己动手调试或更换赛车的各个部件、大到发动机功率小到齿轮的传动速率和刹车灵敏度，而且所有部件的调整都付有相当专业和详细的说明；如果嫌麻烦只想开上几圈爽一爽的话也没问题，游戏的各种默认设置将为你准备好状态和表现一流的赛车。游戏设置有供单机的职业模式和最多12人的线上联机模式，另外线下比赛最多允许16辆赛车同场竞技。

MUL 噬魂师 战斗共鸣

ソウルイーター バトルレゾナンス | NBGI | 日版 | 格斗

售价：5040日元 | 发售日期：2009年1月29日 | 游戏人数：1～2人

改编自人气动漫作品《噬魂师》的格斗游戏，将同时登录PS2和PSP两大游戏平台。游戏的冒险模式除了将收录原作的第1话至24话的故事情节外还将增加原创剧本，其中登场角色将实现全语音化，收录任务数量也达到50种以上，喜欢《噬魂师》的玩家不容错过。游戏采用操作简单的战斗系统，玩家可以轻松操作职人和武器与对手进行高速攻防战。

◀PSP版与PS2版的游戏内容基本相同，不过PSP版支持两位玩家之间的无线联机对战。



▶PS2版中将收录第1话至24话故事中大量名场面画面，总数超过550枚。另外三位职人玛卡、BLACK☆STAR以及KID将有特别服装登场。

NDS 安妮的工作室 塞拉岛的炼金术士

アニーのアトリエ～セラ島の錬金術士～ | Gust | 日版 | 角色扮演

售价：5040日元 | 发售日期：2009年1月29日 | 游戏人数：1人

《安妮的工作室 塞拉岛的炼金术士》是炼金术题材RPG游戏“《工作室》系列”的最新作，描写主人公安妮在四季分明、风景如画的塞拉岛的炼金生活。故事讲述少女安妮在大都市过着丰衣足食的安逸生活，丝毫没有努力的动力。无法容忍这样下去的炼金术士祖父在安妮熟睡时命令妖精将其送至塞拉岛，逼迫她跟随妖精开始成为炼金术士的修行并参加度假胜地开发计划。虽然安妮讨厌成为炼金术士，但听说在开发计划中贡献最大的炼金术士将有可能成为王子的新娘，她出人意料的开始了炼金之路。



◀游戏的目的是使用炼金术为塞拉岛的度假胜地开发计划做贡献。

▶“《工作室》系列”的传统游戏系统依旧得以保留，玩家可以接受来自冒险者行会的任务，通过采取和与怪物作战等手段获得必要的道具完成炼金调和。

PSP 秋之回忆5：中断的胶片

メモリーズオフ #5 とぎれたフィルム | 5pb. | 日版 | 文字冒险

售价：5040日元 | 发售日期：2009年1月29日 | 游戏人数：1人

本作是2005年发售的PS2恋爱游戏《秋之回忆5：中断的胶片》的PSP移植版，将在原作内容的基础上追加原创故事情节，并且片头动画也将焕然一新，另外还将邀请《秋之回忆》系列御用歌手彩音演唱新曲。

游戏的故事讲述千羽谷大学的二年生河合春人以创作电影为梦想，加入了一个电影制作小组。但春人现在正想要放弃这个梦想，原因是有着共同目标的好朋友“日名雄介”一年前突然去世了……



◀追加剧本《AfterStory》是描写春人以及あすか、麻寻之间“那之后”发生的故事。



▶可爱的仙堂麻寻与死去的雄介之间究竟有着怎样的因缘联系？

PS2 在遥远的时空中 梦浮桥 Special

かなる時空の中で 梦浮桥 Special | Koei | 日版 | 文字冒险

售价：7140日元 | 发售日期：2009年1月29日 | 游戏人数：1人

本作是人气女性向恋爱文字冒险游戏“《在遥远的时空中》系列”的最新作《在遥远的时空中 梦浮桥》(NDS)的追加要素移植版，游戏将汇聚系列前三款作品《在遥远的时空中》、《在遥远的时空中2》和《在遥远的时空中3》中的全部24位角色。玩家可以自本作的三位主人公“元 あかね”、“高仓花梨”、“春日望美”任选一人进行游戏，在异世界展开奇妙的爱恋冒险。作为PS2版的新要素，本作将追加新剧情、新结局以及新语音等。



▶本作的故事舞台与之前作品完全不同，是发生在被称为“天界”的全新世界。

◀游戏的最大卖点就在于系列三款作品的24位角色将作为恋爱对象一同登场。



NDS 动力机车

Powerbike | Majesco Games | 美版 | 竞速

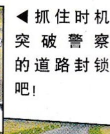
售价：29.99美元 | 发售日期：2008年1月31日 | 游戏人数：多人

发动引擎、踩下离合器、油门拧到最大，现在就是冲出起跑线纵横驰骋的时候了。动力机车，就是这样一款让你能在NDS上体验动感十足的摩托竞速的游戏。除了爽快飚车这种竞速游戏所必备的要素以外，本作还设计了各种花哨的特技动作以及刺激的警匪追车，你还可以与几名好友一起联机游戏。

游戏共收录了8个风格完全不同的赛道关卡，从空旷无人的大沙漠，到车水马龙的大城市，再到海滨沿岸公路和造船厂应有尽有。不同赛道还设有各种不同的障碍物用来挑战你的车技和胆量，其中包括拥挤的车流、大桥甚至飞驰的火车。所有赛道都设有三个排气量等级，完成不同程度的挑战可以获得相应的奖励用来改装你的赛车。



◀抓住时机突破警察的道路封锁吧！



▶丰富多彩的车上特技也是本作的特色之一。



插图：李珍珠

小辞典

suan
【酸】

①像醋一样的味道或气味。●通常释义。
②能在水溶液中电离产生氢离子的化合物。●通常释义。
③迂腐。●通常释义。
④因为嫉妒、赌气等原因而去讥讽某个事务。●网络释义。

解说：

相信各位都知道这么样一句话："吃不到葡萄说葡萄酸"，因此在游戏论坛中，"酸"多指看见别人玩什么而自己没有玩到，就故意挑问题来讥讽对方的行为。

词组：

酸：动词。

无机酸：指没有任何游戏主机，但是却经常在论坛上讥讽其他主机的群体。

游言戏论

SE的举动已经在我意料之内，这次还是那几张老图，还是冠冕堂皇的予以新画面的名号！

● 面对11月初史克威尔·艾尼克斯公布的《最终幻想XIII》新图，我们的插画师李珍珠如此评论。

才几幅图就定义为大作，大作不值钱了。

● 现在动辄一个作品就标榜为"大作"，实际上也就公布了那么几幅截图或是概念图，就像网友237+1一样，很多玩家已经不吃这套了。

如果开发一个真正能达到次世代标准的游戏，动不动就要三年五年，又谁敢去开发呢？技术的SONY，这次其实还是败在技术上了。

● 大实话很残酷，可又无可辩驳，神州好少年RF版同学，你说的很有道理。

光荣可以考虑和巴黎时装周合作一下，推出《真·三国无双 时装传》。

● 面对《真·三国无双 联合突袭》中众武将千奇百怪的觉醒形态，大家都不禁"佩服"光荣美工"天马行空"的想象力，网友lwbiuchsjk干脆出了这么个点子。

老婆，快出来看神仙啊！

● scofieldchoi的发言，原因见上一条评论。

这台PC的配置够买X360＋PS3＋Wii＋显示器的。

● 《横行霸道4》的PC版最近刚刚发售，但对之翘首以盼的PC玩家们在运行游戏后纷纷怨声载道，要想1680X1050分辨率下全特效开启、并流畅运行达到与家用机上同等效果，电脑的配置也要进行相关的提高，至于价钱，会员kt1111算了一笔账。

孩子，当你出生的时候，沂蒙山的森林轻声唤出了你的名字：羊XX。 孩子，我骄傲地看着你一天天长大，成为精神病专家。 你要记住，我们一直都是以麻药与绑绳对付那些病人。 我也相信你会谨慎地使用医院那些强大的电棍。 但是，真正的胜利，是拯救那些沉迷的《魔兽世界》玩家。总有一天，我的生命将抵达终点，而你，将加冕为院长。

● 会员ygdsg的论坛签名，原由想必大家都知道了，相关字眼：网游、网瘾、神经病。

哦也！这下可以坐等《怪物猎人3》PSP版了！

● 距发售还没有两个月时间，FromSoftware就公布了《天诛4》将移植至PSP上的消息，众多人也开始期盼着另一款"更应该"在PSP上玩到的游戏出现了，网友小高小达就是如此。

我不求PSP2的机能有多强，能兼容PS2就行，到时候就算PSP2上没什么游戏玩，还有PS2的可以怀旧。

● PSP2正在开发的传闻一直就没有断过，大家也都对于这款"次世代掌机"寄予了厚望，不过最根本的需求就如这位叫神秘的牛肉面的会员那样如此单纯。

没有包子头旗袍的春丽不是好春丽。

● 《街头霸王 春丽传奇》公布多张剧照，虽然主演克莉丝汀·柯克清秀动人，可还不是我们记忆中的春丽，严苛如网友steffenmo。

王者之风，全新登场，石破天惊泣鬼神，血染地球一片红，ACT之王，预告片12月14日无敌登场！

● 列位看官知道这说的是什么吗？《战神3》绝对够得上大作的资格，这位chiryo朋友给予了如此"华丽"的形容，实在是爱之深啊。

小小大星球

创造与分享的快乐

文：余生一坠

LittleBigPlanet
机 种：PS3　　类 型：动作
发行商：SCE　　发售日：2008年10月27日
游戏城寨网友评分：7.85（3269票）

优点：官方关卡设计优秀，收集要素丰富，各种细小的设定体贴搞笑有新意，可深度挖掘性高。
缺点：单人模式较短，多人模式网速问题严重，多人合作过关过程视角拉扯问题，创建良好的关卡要求过高。

跳跃的麻布仔，活着的小小星球

《小小大星球》首先是一款平台游戏。他的最基本动作和《马里奥》一样——跑和跳。游戏关卡最初的宗旨是如何能让玩家跑得开心、跳得刺激。

进入游戏的第一感觉就是童话的王国，或者一个充满魔力的玩具箱。其中有可爱的敌人和温柔的谜题，小小的麻布仔在玩具的世界里蹦跳，轻松简单的操作让人心情舒畅。这和游戏出色的画面表现有着极大的关系，制作组认真打磨游戏的每一个细节，各种材质的质感是最值得称赞的地方，而且它们都统一感十足，搭建在一起没有丝毫的不协调感，控制小玩偶跑在充满奇思妙想的场景中，体验一个个简单但是有趣的故事。

在真实表现重力的小小大星球上，麻布仔这个很轻很轻的布家伙跳起来没有马里奥大叔那么实在，因为一阵风或者因为运动的地面而使得起跳的角度稍有不同，跳跃的弧线和目标落地点就有了很大的差别，这也是很多人说游戏难的原因之一。良好的重力系统也让各种材质给人更好的真实感，不管是挑战关卡还是制作关卡，所有物件都像现实生活中一样真实，杠杆原理下的跷跷板、弹力不同的橡皮筋、悬挂的不稳固平台、爆发力强大的弹簧……你完全可以靠生活的常识解决各种谜题。

官方关卡为包括日本、埃及、大都市、魔法城、工业城市等等的八个主题迥异的几十个关卡，配合主题的谜题设计得恰到好处，几百个道具散在角落等你去收集，而且收集的过程并非重复地在关卡中奔跑，你需要绞尽脑汁让你的不禁一击的麻布仔到达最危险的边缘，甚至需要叫上三个好友四人协力才能顺利得到。在这个太细致的世界里，说得夸张一些任何动作都有可能产生蝴蝶效应，雪崩似的反应更是关卡创建者希望能让玩家亲身感受的那种庞大的整体效应，关卡如果能统一成为一个完美的主题，那这种感觉更是非常微妙，就像科幻小说——好吧，是童话故事中，主角一行人被吞到一个巨大的史前生物体内，它的胃有六间教室大，里面有包括你童年玩厌扔掉的旧玩具在内的各种小玩意，它们在史前生物的体内因为造物主的恩赐而重新高效的结合在一起，每向前迈一步都有无数双眼睛看着你，准备戏弄你。当然你可以想象得美好一些，这是你童年幻想的巧克力故事，在最终得到永远也吃不空的巧克力盒子之前你要坚持不受棉花糖和爆米花的诱惑，一路前行直奔主题。在你，《小小大星球》可以是巧克力，也可以是大怪物，因为它是活得，至少，你要在心中相信它是活的，你才能从中获得乐趣。

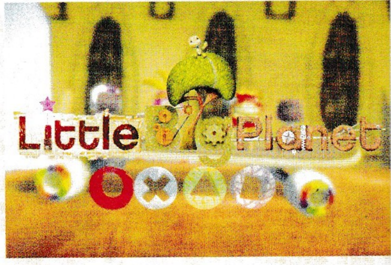
乐趣的来源，互联的大大星球

《小小大星球》是一个充满幻想的游戏，如果一个已经完全没有童心的铁石心肠的人玩它的话，也许无法得到丝毫的乐趣，因为这些可爱的东西没有办法在不让你乐的前提下达到放松休闲娱乐的功能。好吧，其实它是在唤醒你的童心，搭积木、玩积木、摧毁城堡的乐趣。

小时候没玩过积木的同学请举手！

如果你真的没玩过，那么你也肯定用你当年只有自己手掌那么大的小脚踢过小伙伴的城堡。积木吸引人，并不是因为单个积木的那个称为“木块”或其他“塑料块”之类的实际物体，而是这些积木堆积起来形成的整体意象。《小小大星球》也是这样，即使





有再多的海绵或麻布摆在你面前，它们本身也不会给你带来丝毫的快乐，它的快乐是在你拥有这些材料的前提下，你可以任意将他们做成自己想要的样子，或许你不想费脑子创造或没有什么创作天分，那么你也可以上网去玩别人做的关卡，在大大星球上你甚至可以找到还原度99%的《宇宙巡航机》和消去规则完美的《俄罗斯方块》。

在网上，你可以和远在世界尽头的朋友一起蹦跳，互相留下一个脚印，对它人的辛勤作品耐心回复一个感受并打上分数，当代表收藏的小小爱心贴满大星球的表面时，你已经和世界上所有玩它的人成为了朋友。四人联机的模式下，玩家间可以互相嬉戏，拉住对方的手，做各种表情传达感情，挥舞双臂将朋友揍倒在地，将各种花和小装饰物贴满朋友的身体，似乎找回十几年前玩《松鼠大战》互相陷害的快乐，也找到玩《魂斗罗》协力对敌的友情。

小星球与大星球之间的杂质

虽然小星球上有着那么多的优点，怎么数也数不完，但是我们还是很明显地看到将无数的小星球连成大星球的介质之间，有着似乎无法清除的杂质。

PS3的糟糕网络环境让这款以分享和多人同乐为卖点的作品在实现的过程中显得力不从心。

最能体现游戏创意的关卡创造模式中繁复到让人头疼的参数，虽然不是攻克不了的数学题，但是想造一个中等素质的关卡就已经需要消耗极大量的时间。好在世界上有闲工夫的人还很多，不断更新的玩家关卡有足够的理由让你为他人的奇思妙想惊声尖叫。

作为一款平台游戏，《小小大星球》算是成功的作品，打着索尼GAME 3.0伟大旗帜的该作，至少在形式上完成了它的使命。只是能理解并参与到3.0的创作中的人还是太少，平台已经在那里，是我们玩家努力的时候了！











女神侧身像 负罪之人

传承的经典再次复出

文：格兰霍特团长

ヴァルキリープロファイル—咎を背負う者

机种：NDS　类型：战略角色扮演

发行商：Square Enix　发售日：2008年11月1日

游戏城寨网友评分：8.09（1159票）

优点： 音乐、系统皆为经典再现，令人感动不已，虽然是战略版，但战斗同样爽快无比。

缺点： 画面不够精细，马赛克巨大，系统门槛较高，新玩家不易上手。

VPDS，全称为《女神侧身像 负罪之人》，在PS上的第一作以及PS2上的第二作大受好评之后。SE再次以外传的形式推出了这款全新的作品，故事采用全新的视点来体验人神之战，游戏的主线流程非常短，但内容还是却非常丰富，系列的10周目红莲迷宫很好的保留了下来，充分的保证了游戏时间，但如此一款佳作却选择NDS这样的平台开发，令笔者以及很多玩家大为不满，相信如果选择其它更好的平台，本作绝对能有更好的表现。

系统，大胆的新尝试

由于本作的游戏类型更换为SLG，笔者在玩到游戏前还一直担心是否会破坏该系列一贯的爽快感，但在拿到游戏后去完全打消了这个顾虑，游戏虽然采用了战旗游戏的走格子行动方式，但是战斗部分还是和前作一样的爽快，SLG形式的改动令游戏的节奏变得缓慢了一点，更多的加入了策略的部分，使得玩家需要思考过关的策略。游戏采用的羽毛系统实际上就和一代的供奉战魂系统差不多，将同伴做祭品的话在该关卡时角色的能力会大幅上升，使得过关更加容易，不过使用过羽毛的话过关后被当成祭品的角色就再也无法使用了。另外不得不提的是游戏的难度，由于难度的骤然提升，使得每一场战斗都必须认真思考，否则很可能因为卡关而不得不使用羽毛，无形中也增加了游戏时间，特别是一周目就想走GOOD路线的玩家尤其明显。在这里笔者小小的抱怨一下在游戏中竟然无法像火纹一样查看敌人的最大移动范围，使得思考行动方式时还要特别的去算一下敌人的移动范围，如果能改一下的话相信游戏会更加体贴。

战斗，爽快而华丽

本作的连击，决定技依然延续了系列的光辉，异常的爽快和华丽。，4名角色上次后一顿围攻后再依次使用决定技，这样的游戏形式大概是很多玩家喜欢它的原因吧。在游戏中角色不但在使用必杀时都会热血的喊出必杀技的名字，而且在主线剧情中的也有大量的语音，毫不夸张的说，本作的语音量绝对是笔者在NDS上见过最多的一款作品，语音的加入也使得人物角色的形象刻画得更加生动，同时也能后吸引更多的恋声癖玩家。（例如笔者本人……）另外值得一提的是本作的音乐，大部分都采用了一代的经典原声，使得大部分从初代走过来的玩家都感动得泪流满面（有那么夸张么？），音效也运用的非常不错，在进行决定技的时候完全没人任何杂音。足以看的出3A对这款作品的认真程度。

剧情，以另一个视点来进行人神战争

顾名思义，本作的副标题为负罪之人，而这个负罪之人就是我们的主角，为了向神复仇，不得不使用冥界女王给予的“女神之羽”将自己最信任的同伴，亲友作为祭品一个个送到冥府去，在神的力量面前，人类是非常脆弱的，只能用这个方法来获得与神对抗的力量，而自己的罪孽也越来越深。这样的题材很能够引发人性之间的思考，使得本作的剧情更上了一个台阶。另外游戏中的各个同伴都有自己的专属剧情，不再像2代那样除了几个重要角色外剔除了所以英灵的戏份，让剧本更加饱满。故事的时间背景设定在1代之前，这样就能够更好的解释1代故事发生的原因，事实上游戏也做到了这一点，雷纳斯为何会被奥丁频繁的消除记忆，在游戏中也得到了很好的解释，与1代的衔接更加紧密。本作的结局和一代一样同样有GOOD、NOMARL和BAD之分，在GOOD END里，主角最终得到亲友的原谅，抛弃了负罪之人的身份，开始了全新的生活，这也能算是在系列作品中悲观世界里的一点安慰吧！

画面，惟一的遗憾

选定本作在NDS上推出的时候就注定本作的画面肯定是无法令人满意了，虽然本作的画面在同机种的游戏上已经算是上乘的了，但是限于机能的限制，本作的马赛克现象都很明显，这也是本作惟一的遗憾了，如果能够在其他更好的平台上开发的话，本作的表现绝对会更加出色。

隐藏要素，一如既往的丰富

3A的作品通常都充满了大量的隐藏要素。本作当然也不例外，10周目的红莲迷宫，极大的丰富了游戏的内容，不过在关卡的设计上也有缺点，敌人的强度和我方的强度完全靠武器来决定，但游戏2到7周目基本就只有敌人在提升能力，我方能使用的武器非常差，导致了以上这几周目完全是被敌人虐杀，没有耐心的玩家很难坚持下去。本次的隐藏角色也很多，系列的大人气角色芙蕾，蕾娜斯等都能在红莲中加入，满足了大量的忠实FANS（遗憾下某眼睛男不能在本作中加入啊……），最后要说的是3A的恶搞精神，每周目都有一段超级恶搞的剧情，妹控，4大叔等等，笔者在这里就不多透露了，有爱的玩家一定要玩玩看哦！

总的来说，VPDS在音乐，游戏性，剧情等方面都是一款不可多得的上乘之作，向所有的“VPFans”和RPG爱好者推荐，本作绝对不会令你失望的！



古墓丽影 — 地下世界

初代古墓的次世代进化！

文：火花の祭

Tomb Raider — UnderWorld

机 种：	多平台	类 型：	动作冒险
发行商：	Eidos	发售日：	2008年11月18日
游戏城寨网友评分：	8.21（625票）		

优点：拥有真正次时代画面，制作精致到位，古墓探索风的回归。
缺点：游戏流程过短，让人意犹未尽，战斗系统缺少新意，游戏BUG明显。

“《古墓丽影》系列”向来都是以探索解谜为其核心的主体构成，地下世界所表现出来的该核心已经向所有热爱古墓的玩家们喊出了一句话：真正的《古墓丽影》在次世代上面复活。

关于几经转型后回归的劳拉

初代古墓中劳拉的形象已经为广大玩家所深深喜爱，游戏的风格也是让玩家们觉得那是一款不可思议的作品。由初代古墓中劳拉形象在玩家们心中的根深蒂固，导致古墓系列的作品在其续作的开发上也是引来了褒贬不一的评论。而最多的评论就是：还是初代的《古墓丽影》最高。先入为主的思想或许有些过激，然而这次的续作地下世界的表现，也印证了广大玩家们的心声。更多的动作设计、更细腻的画面表现、更宏大的遗迹场景加上古墓传统的解谜探索核心要素，造就了这一款可以说是回归初代传统风格并拥有次时代炫烂画面的《古墓丽影》。

就如开发小组所说，的确给玩家们带来了一场逼真而充满野性的豪华视觉盛宴。

关于地下世界的故事

相对于如此制作精美的视觉盛宴，本作的剧情脚本则并没有给玩家带来多大的惊喜。地下世界是对《古墓丽影 传奇》所叙述的故事的延续，并而一如既往的为下一作埋下了伏笔。本作的剧情主要围绕在查明劳拉父亲所留下的谜团并粉碎亚特兰蒂斯女王娜塔拉的巨大阴谋。游戏中的剧情交待错落有致，在游戏一开始就使用了已经比较老土的倒述方式想给玩家们留一个悬疑的理念，虽然笔者感觉这个手法并不是很高明。

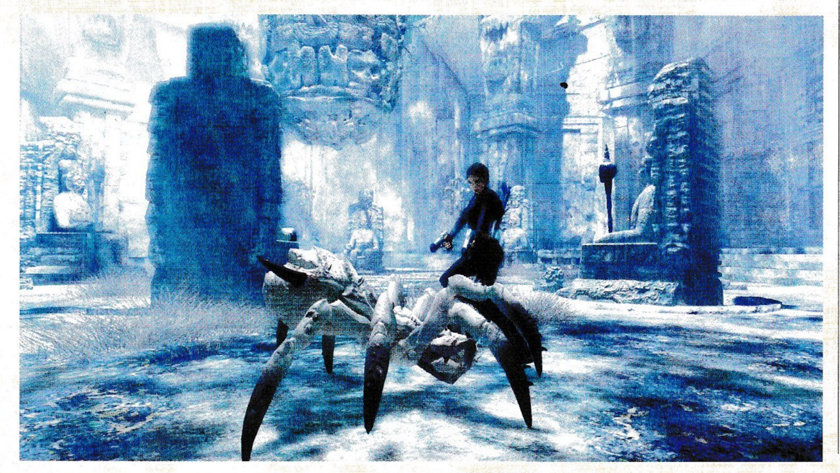
对于《古墓丽影 传奇》里所留下的最大谜团，劳拉母亲之死或者应该说是失踪的事件，在本作游戏结束也并没有完全解释清楚，惟一知道真相的就是劳拉的父亲死于娜塔拉之手。谜团仍旧是谜团，是否会在下一作里揭示真相大概也只有开发小组才会知道。

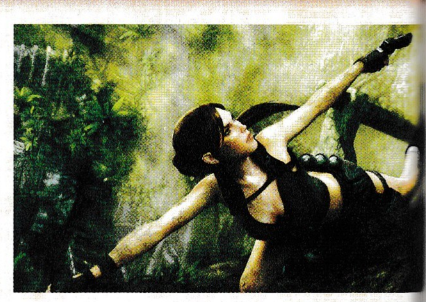
关于地下世界的场景

豪华的视觉盛宴，除了劳拉逼真的动作表情之外，场景的互动设计也可以说是至关重要。地下世界并没有让玩家们失望，次世代的画面把游戏中所有涉及到的遗迹都表现得让人叹为观止，仿佛如同亲临现场。地中海海底遗迹、玛雅文明的奇保巴球场甚至是只存在神话中存在的奥丁的英灵殿堂，都被制作小组用真实的画面再现出来。如果你对考古和神话历史有浓厚兴趣的话，绝不能错过这一款游戏。换一句话说，这款游戏中你可以找到真实的考古感受并看到一些在现实中并不存在的神秘场所，那份在游戏驻足停留细细品味的感受的确会让人感叹“这个世界很神奇！”

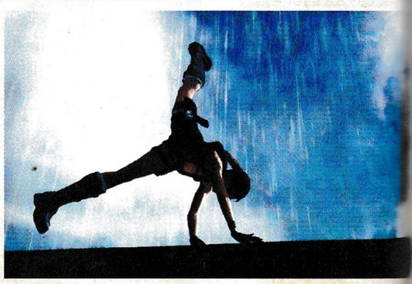
关于战斗和令人尴尬的BUG

如前面所说，本作在探索解谜方面可以说是动足脑筋，做足功夫。然在劳拉与敌人战斗方面，则空洞许多。游戏设计中劳拉随身带着四种武器和二种特殊武器，可以在游戏中随时切换，而且除了标致性的左右开









弓的手枪之外，其它三种武器都有子弹数量限制，既然有子弹数量的设定，那照常理来想游戏中应该会有拾取子弹或者其它什么的设定，但在游戏中并没有出现，如果你在一个章节把某把武器子弹打完，那只有换其它武器来使用。另两把特殊武器，麻醉枪和水里专用的鱼枪，也并没有体现出它们的独特用法，笔者想如果把这两个特殊武器适时的结合到解谜要素中，或许也是一个可行的方式。事实上，笔者从游戏开始到结束，基本上就没用过那两把武器。在地下世界中，战斗的场景可以说是少之又少，除了最后章会出现少量的巨人一族外，其它场景也只有几只豹子老虎和偷猎者可以进行战斗。相对于探索要素而言，战斗系统如果再丰富一些会使游戏更为出色。

作为一款动作冒险游戏，我们的劳拉大姐所表现出来的动作是相当丰富多彩的，攀、跳、爬、跃都栩栩如生。但在游玩游戏时，场景的建模设计与劳拉大姐的动作互动时时不时会出现一些奇异的镜头，比如说杀了一只豹子时，有可能这只豹子是呈站立状的躺着；劳拉大姐站在某块石头上时，很有可能腰部以下是埋在石头中。这些镜头还并不影响整体，而在解谜机关的设计上也存在的着BUG，在中美洲探索时，因为路线比较自由，玩家们会根据自己的偏好去探索，但如果并没有根据游戏设计的路线去探索的话，也极有可能出现任务物品齐全但是仍然开不了机关的情况，让人不得不重头玩。

最后的神迹

赴《无尽隐秘》后尘，SE再发"雷作"

文：黑翼天使X

The Last Remnant
机 种：X360　类 型：RPG
发行商：Square Enix　发售日：2008年11月20日
游戏城寨网友评分：8.70（1737票）

优点：战斗系统略有新意，队伍阵型编整颇有讲究，支线任务丰富多样富有挑战性。
缺点：画面不够水准，系统不够体贴，战斗节奏拖沓，剧情表现力过于平淡。

关于本作的制作，SE在两年前便已经公开。"SE操刀次世代第一款RPG""使用'虚幻引擎3'制作""多平台全球同步发售"等等口号当初喊得极为响亮，而如今看来，却也不过都是噱头罢了。本应期待的《FAMI通》38分"神作"终究还是"雷"了。

第一印象不及格

作为一款使用"虚幻引擎3"开发的游戏，游戏的画面实在让人不敢恭维。在这里顺便说个有趣的事情。本人在论坛某帖子中使用了官网的几张图片，而楼下有网友回帖表示：楼主截的图质量太差，看起来还以为是PS2上的某游戏画面。当然这或许只是一句玩笑话，但反而从侧面反映出了游戏画面的水准。

此外提到"虚幻引擎3"，这让人不得不想到另一款游戏—《失落的奥德赛》。没错，这款由FF之父—坂口博信率队制作的RPG也是使用"虚幻引擎3"制作的。但是将二者的画面对比一下，似乎制作开发时间更长的《最后的神迹》没有任何一处画面有胜出之处。更别说《失落的奥德赛》中还有大段的高素质CG动画，而在《最后的神迹》中我们只能看到动作别扭的即时演算过场动画。

战斗系统颇具创意

本作的战斗系统和一般RPG有些不同，战斗前玩家需要将自己的同伴编整成几个小队并且选择阵型，每种阵型的特点各不相同，有些BOSS战选择适当的阵型会令战斗难度下降不少。而在战斗中，玩家需要做的就是直接选择指令命令整个小队的行动。根据每个小队成员的技能不同，这些指令中包含的技能也有些不同。其实个人对这战斗指令还是颇有微词，首先随机性比较高，往往无法选择自己想发动的技能，有时候还不得不把希望寄托于RP，比如召唤兽，必杀技之类的，让人很无奈。

此外在中后期，战斗难度激增，如果平时在迷宫中不多打怪提升能力，不多做点支线任务来获得钱财装备，基本上无法进行流程。而战斗指令中还有一条让人不满的就是由于指令的随机性，不能指定同伴来回复HP；并且某位紧急回复HP时，其他同伴必须强制待机，而后期的战斗基本上就是再靠回复来撑过去。这就导致了选择同伴时基本不给你选择余地，只能选择会各种回复能力的同伴。

综合已见，本作的战斗系统可以说颇具创意，但经不起推敲，不合理的设定比比皆是。另外不知道是不是自己疏忽的缘故，在战斗中我甚至没有看到过"逃跑"的选项。

PS：如果有人觉得战斗拖慢，丢帧现象严重，请将游戏安装到硬盘里。

RPG还是RPG

本人是一位RPG爱好者，当然对于眼下的RPG，似乎总是觉得离自己心目中的RPG越来越远。前不久由TRI-ACE（"《女神侧身像》系列"的开发公司）开发，SE发行的《无尽隐秘》不知道各位是否还有印象。或许还有很多人还没有分清楚这两款游戏哪个是哪个，而对于《无尽隐秘》，各位玩家纷纷表示游戏中各种设定不合理，很"雷"，当然我本人也认为TRI-ACE砸了自家的招牌。

扯远了，回归到《最后的神迹》，作为一款RPG游戏，游戏的剧情马马虎虎，基本上没什么亮点，声优的表现平平。而由于画面和动画素质的低下，表现力也是大打折扣。而主人公丑陋的跑路姿态也为许多玩家所诟病，真不知道为什么这么简单的一个东西都设定不好。

另外，RPG中支线任务是必不可少的。游戏中的支线任务大致可分两种，一种是在公会可以查看的"ギルドアドベンチャー"，这些任务内容比较简单，无非就是手中持有某某要求的物品，或者干掉某某怪物几只，完成后直接去领取报酬即可。

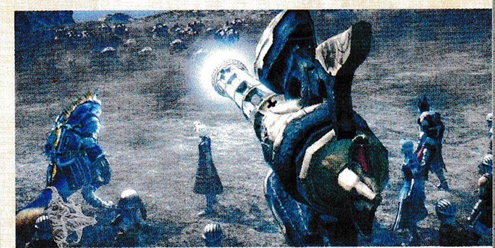
而另一种就是成为"クエスト"委托任务，一般需要在城市中找见委托人领取任务。很多新地图新同伴，都是需要通过接受委托的方式来开启。接受任务后往往会直接前往地图，并且任务可以在菜单中查看，这还算作比较厚道的一点。抛开这点，一个传统RPG的弊病又让人很郁闷。由于游戏中没有2周目设定，而部分任务是DISC1限定，如果你错过，那么就只能哭了。这双DVD的作用难道就是用来限定这事的?

RPG需要改革

此外游戏中的一些挖矿，合成，遇敌系统等等，都会让你感觉到有些鸡肋或者不够体贴。或许某些玩家会觉得这个游戏没什么优点。实际上还是有的，就看你能不能克服这些缺点坚持到后期发掘其优点了。本人相信如果自己年轻个10岁左右，这些缺点或许也谈不上是缺点，但是游戏中的确存在着各种玩起来很不舒服的设定这也是事实（这种"不舒服"比起《无尽隐秘》来说还算好的）。

如今日式RPG逐渐没落已成事实，RPG如果还是按照老套路走下去，不从"以人为本"这4个字去开发游戏，说不定哪天日式RPG终将从我们的视线中消亡。

PS：就在最后时刻，笔者的一个朋友告之知名游戏媒体IGN给《最后的神迹》的评价为：5.3分（满分10分），而其他媒体的评价普遍在百分比的60%左右。









波斯王子

欢迎来到梦幻的沙漠王国

文：李珍珠

Prince of Persia
机 种：PS3/X360　　类 型：动作
发行商：Ubisoft　　发售日：2008年12月2日
游戏城寨网友评分：8.55（769票）

优点：次世代的波斯王子如约登场了，画面大幅度进化，美工重新斟酌出了一个全新的世界。
缺点：游戏老问题依旧，战斗苍白，操作需要较长时间适应，各种细节重复太多，还有待完善。

画面，美不胜收的童话！

最早公布次世代《波斯王子》的时候，不少玩家就被画面所深深吸引住了。育碧这次在游戏中采用的是改良过的卡通渲染技术，抛弃了之前的系列沿用的3D风格，依靠次世代高清的开发技能和贴图技术，打造出如梦如幻的画面风格。游戏中，玩家最早是无法领略到这样的画面的，而当你把游戏进行到中央神庙，开始与女主角冒险于四大神殿的十多块地图，并亲手解放第一块地域的光明力量的时候，那种来自视觉的美妙冲击，是每个人都无法抵挡的。

这里不得不感叹下本作强力的美工，本作的游戏美工和之前系列完全可以用脱胎换骨来形容，新的美工在创作的时候融合了现代感要素的美，笔下主角的世界是一个架空的沙漠王国。原案的设定上，用了大量明暗对比强烈的篇幅去描绘出了一个栩栩如生的世界。游戏通关后可开启画廊模式的全部内容，这样就可观看游戏全部的设定画。本作在画面上的表现大力还原了原画的设定，不少细心的玩家可以发现，画面中存在大量冷暖对比强烈的要素（例如当你解放一个区域后，你会发现画面中存在大量红蓝对比强烈的区域），这就等于是把绘画元素融入到了画面中，使其看起来自然，美妙，充满了生机。拥有次世代上“最美”画面一说，并非浪得虚名。

操作，请给我两个小时

笔者在游戏入手以后，当然要在第一时间领略了下本作的精彩。但是操作还是如同以往作品一样存在不少问题。刚开始游戏的时候，左右摇杆的操作就让笔者适应了很久——左摇杆推动的人物感觉略有延迟，右摇杆视角的观察显得太灵敏。流程刚开始不久就有攀爬，战斗等主要游戏内容的指南，但是育碧这次依旧做得不尽如人意。战斗的教学做得十分简陋，仅仅提示了R2和R1能锁定和防御，基本的打击、如何反击、什么状态下用什么反击等都是轻描淡写一笔带过。这样一来，使得玩家不得不在游戏中就摸索，自己去记背游戏中的出招表。另外战斗的QTE做得尴尬了点，时机出现和反应时间不明确，相当容易错过，失误是在战斗中的家常便饭。

再谈谈一些平时攻关的攀爬和跳跃，这些略显得无聊而苍白。当你已经适应本作操作后，眼前的机关和道路基本就是机械反应的去应付了。而游戏中的解密部分，机关和套路明显略有不足，只有后期几个接近本大殿BOSS的关卡才有一点解谜要素，而那些解谜要素因为有比较明显的提示显得又有点弱智……这样一来，整个游戏你就是不断地赶路，用不知所谓千遍一律自己摸索来的战斗方式和BOSS战斗，然后跑向下一个区域。什么探险，什么解谜都被弱化得严重了点，这样一来的最终结果就是游戏流程太短。

细节，这就是隐藏要素？

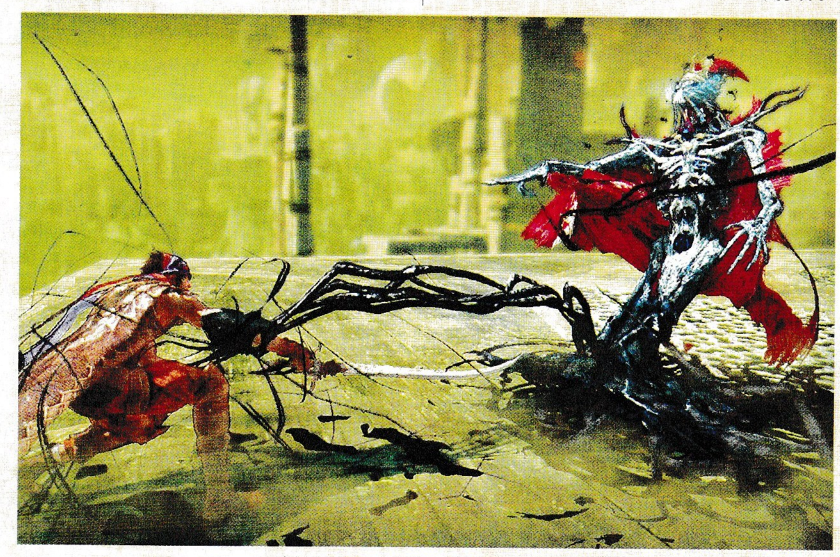
游戏中存在着1001个光明之石去等待玩家收集。如果说前面的540个是剧情需要玩家不得不去收集的话，而后面剩余的数额，就显得没有什么吸引力了。女主角不会获得新的魔法，流浪大叔不会变超人能时间倒流……如果说剩下的收集有什么很重要的意义的话，我相信那就是涉及到PS3版的奖杯和X360版的成就点数了。

当然游戏中不是什么都觉得不足，游戏除了收集要素淡薄了点以外，游戏气氛和细节处理还是比较得道的。例如你站在独木杠上，主角会拉手和女主角换身位，而不是穿过她的贴图；流程中迷路了，按三角会有提示，只要你前提在地图中标明好目标，艾丽卡就会指引你道路；在各地冒险的时候，如果觉得无聊，你可以按下L2和艾丽卡聊天，这点是游戏中你了解整个游戏的关键，你可以知道许许多多，从最初的相遇，艾丽卡的身世，主角的身世，故事下步改去哪，你所想不到的，都能在和艾丽卡的交谈中获得，这点不得不说是游戏的点睛之笔！

伏笔，这又是个三部曲……

前面提到了，和艾丽卡交谈我们可以了解到很多，其中不乏有关于艾丽卡所在世界的冒险和男主角身世的涉及。笔者在这就不剧透了，关键字就是流浪，战争和死亡。育碧这次依旧是为圈钱做好了准备，伏笔一堆一堆地丢在了游戏中，也许在看这段话的同时，游戏的续作已经在开发中了……

最后，笔者向各位总结和推荐下本作，虽然本作的瑕疵是系列通病的遗传，但是并不掩盖了本作出色的精彩，一流的画面，略有深度和伏笔的剧情，悠扬的音乐，熟悉操作后行云流水的战斗，还有你想象不到的“星间飞行”魔法。在这里要小小辩驳一下对《波斯王子》系列的战斗给予“责难”的朋友，这类游戏战斗不是重点，王子在整个场景中的活跃才是玩家最享受快乐的地方。







普利尼 俺当主角行吗?

最弱主角的最凶大冒险

文：paulan7410

プリニー オレが主人公でイイんスか
机　种：PSP　类　型：动作
发行商：Eidos　发售日：2008年11月20日
游戏城寨网友评分：8.70（637票）

优点：画面十分漂亮自然，角色可爱活泼，动作相当严谨，系统丰富。
缺点：游戏难度过高，判定比较生硬，不会是最凶系列。

日本一本社大作《魔界战记》最新作终于发售了，相信对于各位《魔界战记》的爱好者来说已经等不及了吧，那么接下来就让笔者为大家介绍“史上最弱主角”普利尼在“史上最凶RPG”的表现吧。

操作简洁易上手

由于本作主人公普利尼是魔界中最低等的生物，其外貌长着神似企鹅，体内则是灌注了生前犯了罪行的人类灵魂，游戏中也因为这样而使得主人公十分的不经打，经受四下攻击就会直接爆炸回老家领便当（普通难度），如何有效率有质量的通关相信也会给玩家带来新的挑战。

虽然游戏菜单中没有游戏键位设定给各位玩家参考，不过在第一关的行进过程中会不断出现有操作提示的告示板，只要站在告示板之前按□键即可查看，在过了第一关以后还可以从据点处的小女孩那里反复查看，十分方便。

有爱才能玩下去

说老实话，笔者玩动作类游戏并不是很擅长，但要玩的只为了一个理由，那就是“爱”。为什么要提到这个呢，因为在打某一关的BOSS时，死掉了三十多只普利尼才搞定（阿弥陀佛……），虽然说是车轮战，但是每次新出来一只普利尼的话BOSS的体力也会相应补满（要控制在被BOSS碰四下以下才能顺利通关），而且游戏在某些关键地方总是能耍点小花招，比如在悬崖边弄个会跳的玉米棒，玩家一没看清傻乎乎的往前跳，一顶，就直接掉下悬崖领便当去了。另外随着游戏进度的进展，游戏背景也会发生昼夜变化，到了夜晚之后的同一关卡与白天相比，难度要上升多一颗星左右，甚至连BOSS都变了一个，这一系列对付下来就大大增加了游戏难度，并提高了可玩性。游戏的背景音乐采用的都比较激昂，再配上游戏难度，更增添了一份紧张感，总的来说感觉不错。另外由于人物对话采用的是全语音，这点在动作类十分难得，加上生动的肢体语言，为《魔界战记》那搞笑的对话又增添了一份生动，这方面值得一赞！个人觉得，本作在困难难度下甚至还能和极魔界村有的一拼，总的来说，这作给我的感觉就是“难，但是依旧乐此不疲”。推荐给所有对动作游戏有爱，特别是对日本一，对《魔界战记》有爱的玩家！





机动战士高达 高达vs.高达

高达复高达，高达何其多

文：不动明皇

机动战士ガンダム ガンダムvs.ガンダム
机　种：PSP　类　型：格斗
发行商：NBGI　发售日：2008年11月20日
游戏城寨网友评分：9.26（2524票）

优点：机体制作精致，还原度极高，经典场面都十分出色，给人以特别怀旧的感觉。
缺点：对比街机版的最新作，移植的诚意略显不足，有些操作和打击感还需要进一步改良。

《机动战士高达　高达vs.高达》是街机同名游戏的PSP移植版，游戏从《高达》系列16款作品中选出人气机体进行对战，支持无线通信联机对战，并和街机版一样支持4人对战以及与CPU协力对战。游戏还搭载记忆棒安装机能，使得游戏读盘时间大幅缩短。

画面、音乐

虽然本作是由街机移植而来，但本作的画面让我感觉到了厂商的诚意，就算是多人近身混战，子弹横飞，爆炸四处，也丝毫没有半点的拖慢。各机体的建模也同样出色，机体还原度颇高。场景也比较宽阔，不会像战斗领域那样老撞牌子。而且各场景也有各自的特色，很少会觉得枯燥。

激情澎湃的音乐跟激情的高达对战就是绝配。高达系列的音乐是无可挑剔的。各势力的机体又有属于自己作品的配乐，听起来既熟悉又激动，每关开始前还有己方角色的简短解说。游戏中也会穿插对话，代入感满分！

操作、系统

对于一款对战游戏来说，对战时的操作手感非常的重要，而GVG做到了。本作有着非常出色的操作手感，按键设置却并不复杂，但通过不同的按键组合，就可以派生出各种不同效果的战斗技巧，这也是有这么多关于这游戏的研究的原因。只要你对所用的机体充分熟悉，就算的扎古，大魔，也是敌人眼中可怕的敌人。

对比起战斗领域跟超时空要塞，本作的给人的感觉是更脚踏实地，没有了前面作品的飘忽感，近身格斗命中敌机后，敌机起身的时候有无敌时间，这时不适宜继续近身追击。视角虽然采用了自动调节，但看上去很舒服。总之，比起之前的高达对战作品，本作的进步是显而易见的。

再来说说对战的系统，游戏中每个机体都有一个COST值，每关双方都有一个总COST值，先扣完的一方就输。所以根据自己机体的COST值来制定战斗方案也是很重要的。机体越强，COST值就越大，每被击破一次，风险就相对增加不少。怎样分配，全由个人喜好。





啪嗒嘭2

严谨的音乐即时战略游戏

文：余生-坠

PATAPON 2
机 种：PSP　类 型：音乐
发行商：SCE　发售日：2008年11月27日
游戏城寨网友评分：9.08（1127票）

优点：丰富的兵种，易懂切有深度的战术系统，漂亮的画面，好听的音乐，可挖掘性高。
缺点：刷素材的过程稍显漫长，难度设定有些问题。

传承的作品，终极的形态

作为PSP上的原创作品，系列创意的优秀无可挑剔，结合了节奏音乐游戏和即时战略战术游戏类型特点的系统让人流连忘返。可是系列新作在本质上没有太多变化，最基础的操作方法基本没有任何改动，增加的行动鼓点种类也非常有限，新的几个BOSS设计得也并非能让人瞬间耳目一新。玩过前作的人可以轻松上手，在玩过几关后，可能感觉除了增加了英雄、改变了战斗嘭的生产方法外，这只是前作的加强版，挂上“2”这个标记稍显不适。然而在你继续玩了几个小时，见识了几个新BOSS，打出了一些新素材，在战斗嘭进化的路线上看到了无限的战术可能时，你便发现其中隐藏着的深沉底蕴。

正是这个英雄，也正是这个升级系统，让整个游戏变得接近完美。说到系统整体进化不大这个问题，作为一个原创系列，第一作的系统完成度已经相当高，原有的几种行动鼓点已经包含了几乎所有必要的动作，在数量上翻倍之后只会让人在节奏下紧张的判断和按键的过程更加复杂。而本作对于不同兵种在特殊攻击手段中可以表现出来的作战能力提升到一个显眼的位置——战术明了化，战斗白热化，目标单一化。

今天你CNC了吗？

最让人津津乐道的就是本作中CNC属性的应用（眩晕几率），合理利用大树这个中前期便能出现的兵种的CNC属性，便可以让BOSS每中一下攻击便眩晕一次并且掉下一个素材，让前作漫长的无聊的刷素材过程变得轻松了些，并且因为每种BOSS只对应一种素材的全部等级产品，使得战斗的针对性更高，让每一战后都有足够的成果满足玩家的“欲望”，看着一次战斗刷出的几乎沾满了整个屏幕的上百个素材，爽快感油然而生。

当然，除了CNC战术，各种其他的战术也是玩家讨论研究的热点，冰冻、火烧、雷击、硬直，这些前作并不能针对单一属性发动的极端战术在本作中因为可以随意转职兵种的设定变得完全可行。让这款看上去简单明了的作品，充满了深度。

难度将就新手，却成为偷懒的突破口

游戏拥有简单、中等、困难三个档次的难度选择，不同难度下敌人的抗性和节奏按键的判定大有不同，并且游戏可以随时存档退出到开始菜单选择难度，便让玩家有了一个偷懒的突破口。选择简单难度配合英雄的强力无敌技能（简单难度下，最初级的玩家在稍加练习后也可以一直出无敌）使得整个游戏的过程变得乏味。





乐克乐克2

玩着《乐克乐克》，MM不会拒绝你

文：yx1985121317

LocoRoco2
机 种：PSP　类 型：动作
发行商：SCEJ　发售日：2008年12月4日
游戏城寨网友评分：8.67（654票）

优点：承袭前作可爱风格，画面清新，童话风格十足，新玩法更加增添乐趣。
缺点：收集要素换汤不换药，容易让人心生厌烦。

作为SCE第一方原创的另类动作游戏，可爱清新的风格搭配讨巧的BGM尤其吸引讨MM的喜爱！迎来第二作后，发现依然是如此。

可爱的音乐

游戏整体所营造出的可爱清新的风格之所以这么成功有2个很重要的因素：一个是画面与角色设定，另一个就是游戏的配乐！早在一代刚发售时就有很多人被游戏中十分讨巧的BGM所吸引——求OST的人有之、苦练学唱的人有之。每当乐克乐克哼着小曲走在风景各异的关卡中时，我们总会被那乖乖可爱的风格所感染，不自觉的跟着哼起来。而到了本作，游戏的BGM进一步加强，初代的经典主旋律被继承，我们可以在不同的时候听到各种版本的初代主题曲！此外游戏中又增加了许多BGM，这些BGM与主旋律比丝毫不逊色！我实在无法用语言去描述听到这些BGM时候的感受，就是那种时而让你觉的很温馨，时而让你觉得很有意思，又时而觉得这些旋律异常的优美……总之BGM绝对是本作的一大亮点，无论你之前是喜欢何种风格的音乐，来到《乐克乐克》的世界，你就一定会爱上属于这里的音乐！

值得一提的是，本作的故事设定是毛杂军团用恐怖的歌声来搞破坏，而乐克乐克则要用自己的歌声赶走那不愉快的声音，这点在游戏中可以看出——每当到达黑色毛杂所污染在的地方时，音乐总是很不愉快的，而当乐克乐克驱散他们后，游戏那可爱的音乐就又响起了，不难看出，厂商也是有意在音乐部分大作文章！

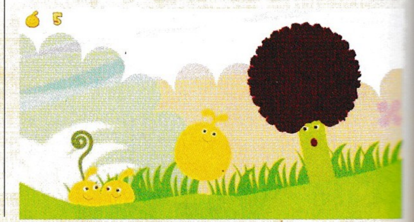
可爱的操作

游戏的操作一如既往的简洁，但是游戏也需要一定的技巧，十分考验玩家的控制力与把握时机的能力，有些地方如果操作不好是无论如何都达到不了的哦！而偏偏游戏中这样的地方都是有隐藏通道隐藏要素的，所以想拿到就必须仔细研究研究才可以！

可爱的模式

模式方面，主要是前往各个关卡消灭毛杂军团。我们可以将其称为故事模式，也就是游戏的主干模式。而除了主要故事模式外，游戏还提供了6个迷你游戏！这些小游戏都很有趣，比如第一个可以玩的小游戏就是类似于游戏厅里的“砸鼹鼠”的小游戏，玩家需要根据出现的位置来按下对应的按键去打它们，不同的颜色有不同的分值。我们就是要在限定的时间内争取得到更多的分数，而游戏后也会依据我们的成绩来给奖励物品！

《乐克乐克2》没有让我们失望，游戏的素质相当优秀，绝对是值得一玩的佳作！而由于其对MM玩家的杀伤力使得这款在光棍节前夕到来的“神作”有希望帮助各位脱团哦！如果你最近要参加聚会，可千万别忘了把这个游戏带去推荐给MM！



超时空之匙

移植经典，神作再现

文：talentyj

Chrono Trigger
机 种：NDS　类 型：角色扮演
发行商：Square Enix　发售日：2008年11月20日
游戏城寨网友评分：8.86（575票）

优点：除经典阵容打造的经典之作再现外，还增加非常厚道的新要素。
缺点：仅仅只是单纯移植，画面较之以前没有任何提高。

不论是在十三年前还是在今天，这都是一款梦幻般的游戏。不论整体把握、细节处理还是系统完成度，《超时空之匙》都达到了空前的高度。十三年后的今天，《超时空之匙》以更加完整的姿态强化移植到DS平台，并针对平台进行了一系列改进，追加了精美的动画、新结局和新地图，并且加入了联机模式。

"完美移植"的画面

游戏的实际画面和SFC版基本没什么区别，但是在DS上显得十分鲜艳舒服，并且没有在电视上那种比较明显的"马赛克"感觉。游戏发售前不少玩家对本作的画面颇有微词，其实实际画面比截图好看的多，画面细节上的功夫让人在游戏的开始就处处惊喜不断。但是比较可惜的是游戏使用的字体很小，密密麻麻的小字让人很头疼。尤其是经典模式的菜单，在战斗时指令的字几乎都缩成了一条线，看着有些累。

"完美移植"的音乐

音乐是《超时空之匙》最大的亮点之一。光田康典也正是从这个游戏开始受人重视。本作音乐在游戏进行中与剧情和场景的配合天衣无缝，这些音乐即使是单独拿出来听也十分悦耳。SFC原作的声音表现已经十分不错，所以这次的移植并没有对音乐重新制作，这点上并无大碍。和之前的PS移植版一样，这次的移植也没有加入语音，游戏的音效也和原作相同，虽然如此，游戏的音效依然十分出色。

"完美移植"的系统

只要你之前玩过RPG，那么本作的系统菜单也就没什么门槛。虽然选项看着挺多，但是条理清楚，简单明了，各项数值也很明白。不会有复杂的感觉。这次的游戏最让人高兴的地方就是有英日双语，游戏可以根据DS的系统语言自动选择初始语言，而在游戏中可以随时改成另一种。

本作系统的最有特色之处就是使用了类似"FF"的ATB战斗系统，而且战斗时不切换地图直接进行，敌人位置随时会变化，为战斗增加了很多变数。本作号称改良为ATB 2.0，不过经过半天游戏感觉也就是个噱头，基本和原作没变化，主要是可以通过触摸更方便的操作而已。另外游戏并非完全的踩地雷方式，大部分敌人在地图上是可见而且可以避开的，想减少战斗就尽量绕开敌人好了。





《超时空之匙》是游戏史上制作阵容最强大的游戏，而这不是浪得虚名，游戏素质完全对得起如此的大手笔。只要你开始游戏，就会被各式的惊喜所吸引。在此将这款游戏推荐给所有喜爱RPG的玩家。如果你之前很少接触RPG或者不喜欢RPG，这款游戏或许会让你有所改观。如果你之前没接触过RPG，那么这款游戏作为你的RPG之旅的开始再合适不过了。

思乡之风

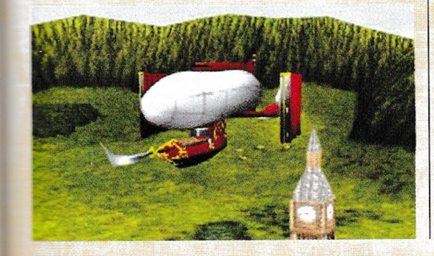
诚意十足的原创RPG

文：格兰雷特团长

ノスタルジオの风
机 种：NDS　类 型：角色扮演
发行商：Tecmo　发售日：2008年11月6日
游戏城寨网友评分：7.09（87票）

优点：风格清新，系统完善，画面质量上乘。
缺点：虽说借鉴各名作的成功之处是好，但缺乏自己原创的东西。

本作是Temco和RED在NDS上推出的一款原创RPG，在笔者经过60个小时的奋斗后终于将此游戏圆满了，游戏中的各种收集要素很丰富，足以看的出厂商这次是非常用心的来完成该款原创RPG，虽然游戏也存在部分设计得不合理的地方，但对于不擅长做RPG的TEMCO来说，这款作品的诚意比某些RPG大厂商要好的多。



系统，传统而亲切的战斗

本作的系统非常简单，和传统的RPG一样拥有魔法，技能等设定，与敌人战斗后获得技能点（sp）和经验值来提升技能等级和角色等级，简单的操作可以让人感觉到似乎又回到了玩FF初代时的心情，相比较其他越做越复杂的RPG系统来说，本作的系统非常容易上手，对于国内大部分初级玩家来说，这是一款次世代难得的作品。

剧情，勇者斗恶龙的回归

本作的剧情也是属于很传统的《勇者斗恶龙》的形式，故事的背景设定在了19末世纪二次工业革命期间，在游戏中的地图也真实的参照了世界地图来制作，飞空艇，蒸汽机等，让人充满了无限的遐想。剧情描写了一个少年在寻找父亲的过程中遇到的各种形形色色的事情，在旅行的过程中少年也逐渐的成长起来，最后破坏了野心家的阴谋。内容很积极向上（套用现在的说法），甚至可以用来作为拍中国动画片的题材了。

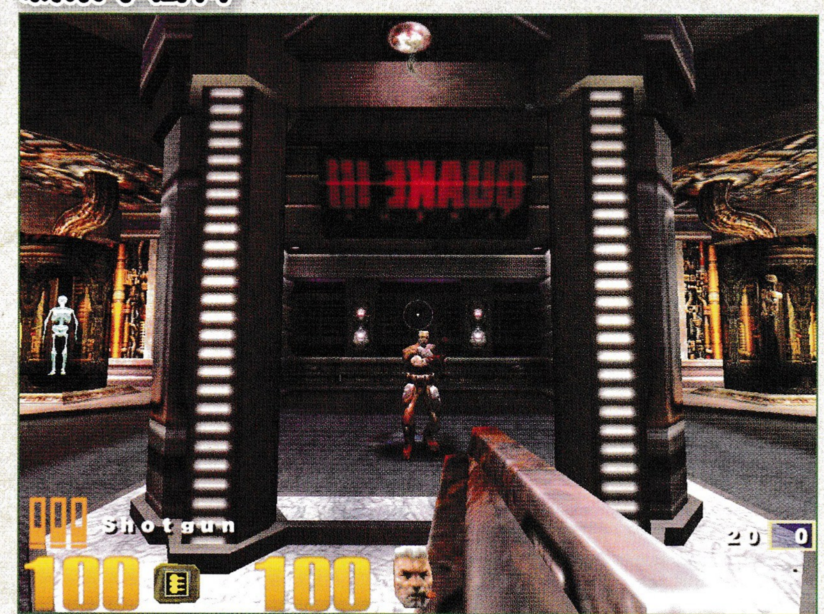
游戏性，丰富多彩的收集要素

本作最能够看的出厂商诚意的就是游戏中丰富多彩的收集要素了，40多个任务，50个探索点，250多种怪物，还有宝箱收集率，地图达成率等等，很难想象在128MB的容量下能够容纳下如此多的东西。全部完成它的话保守的来说起码要花上60个小时左右才能完美，而这些收集要素也不是枯燥无味的鸡肋，光50个探索点就可以充分的考察玩家的地理，历史知识了（遗憾的是中国只有一个万里长城在里面）。

总结，本年度不可多得的RPG

虽然游戏还有不少缺点，例如飞空战和地上战的难度不成正比，还有个别小型BUG等，但这都无法遮盖住它的优点，限于NDS卡带容量的问题，无法实现语音，CG等的加入，画面也只能算是PS初期的级别（就NDS来说算不错的了）。期待TEMCO以后能够挑选一些大一点的平台来继续推出这样的RPG！！！最后，笔者再次向您推荐这款原创RPG，绝对是本年度不可多得的佳作。

文编 尼亚



FPS是什么?

FPS全称为"First-person shooter",及第一人称视角射击游戏。FPS的标志就是用玩家控制的角色的第一人称视觉效果展现整个游戏世界,这个世界最早由2D透视的伪3D效果表现出立体感,之后随着3D图形技术的进步,游戏的画面呈现出接近真实的3D画面。FPS的核心要素是:第一人称可旋转的视角、可控的角色、一种或多种远程武器、准星瞄准并射击一定种类的敌人。

我们为什么喜欢玩FPS?



■FPS中用到最多的4个按键

FPS拥有最强的视觉冲击效果,初上手简单且游戏过程爽快刺激,各种MOD拥有广泛的适用性且充满乐趣,网络对战日益成熟,对战模式中模拟真实的战术或对射击技术的较高要求将玩家到各自的技术等级中,使FPS拥有很搞的竞技性。在跑位、瞄准、射击的过程中,玩家能轻易得到游戏的快感,使得FPS成为受众最广的游戏类型之一。



FPS发展史

2001年11月15日微软在Xbox上发售《光环》之前,也许从来没有人想过现在的FPS会在家用机上拥有如此庞大的FANS群。

我们对着电视,无意间玩过一款款FPS游戏,时间一晃过去几年,FPS也已经成为家用机上不可缺少的一种游戏类型。但是对于家用机玩家,FPS起始于九十年代末,而对于FPS本身,其悠久的历史绝对不亚于任何其他一种游戏类型。

种子 Seed

FPS在被业界普遍接受为一种游戏类型是在九十年代初。而可以被认为是第一款FPS形式的游戏出现在70年代——《迷宫战争(Maze War)》,游戏的作者甚至都已经记不清楚这款作品的确切完成时间,他说大概是在1973年的夏天。游戏中迷宫的墙壁是用"一点透视学"构建的,当时这样一款第一人称的拥有3D视觉效果的游戏让人们第一次在游戏中感觉到是他们自己行走在迷宫之中。游戏中代表玩家的是一个眼球,可以自由前进、后退或在迷宫的岔路转弯,在游戏中碰到其他玩家的话就是以屏幕中的一个眼球表现出来的,玩家间可以互相射击获得分数。由此看,游戏拥有很多和现在的FPS相似的地方,它第一次让玩家体验到了能模拟现实中空间感的游戏。

■迷宫战争

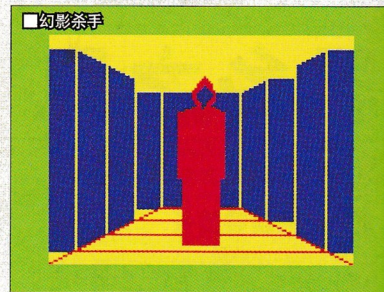
鉴于家用电脑较低的性能,限制了FPS游戏早期的发展。随后出现了《幻影杀手(Phantom Slayer)》等一些FPS游戏,玩家可以90度的角度转向,呈现出的"3D"走廊都是以固定的透视关系表现的。

1983年发售的《3D 死亡追逐(3D Deathchase)》是一款结合了竞速赛车和射击要素的作品,游戏中可以随意左右转动视角,并且射击前方的对手,但是玩家却被限制为自动在场景中前进。

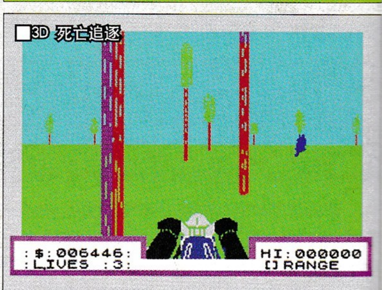
在家用电脑升级到Atari ST和Amiga等型号后,更强的图形运算能力引领了新的一批FPS游戏。

1987年发售的《MIDI Maze(迷笛迷宫)》使用了全新的Ray Casting引擎,可以迅速绘制伪3D的方形的走廊和地形,并且提供了通过电脑的MIDI接口实现的网络对战模式——死亡竞赛(Deathmatch)。

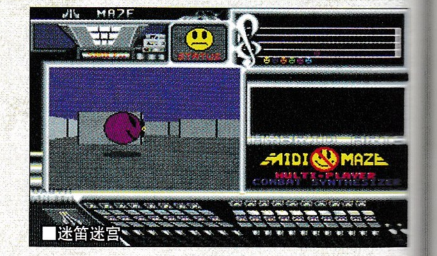
1991年发售的《寂静调试器(Silent Debuggers)》第一次提供了游戏中上下看的视角转动功能。



■幻影杀手



■3D 死亡追逐



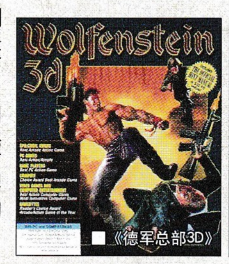
■迷笛迷宫

萌芽 Flush


◀id Software公司的标志
▶地下墓穴

位于美国得克萨斯州麦斯基德市的id Software（后简称id）可以毫不谦虚地说是FPS游戏的领军者。

1991年11月，刚组建不久的id发行了《地下墓穴（Catacomb 3D）》，游戏中第一次将玩家控制的人物的手表现在3D的游戏场景中，这个做法产生的意向让玩家更真切地体验到游戏的画面就是通过角色的眼睛看到的东西。


■《德军总部3D》


■《德军总部3D》的游戏画面

当然，这款作品是id的实验性作品，之后1992年的《德军总部3D（Wolfenstein 3D）》才是真正意义上的第一款正统FPS游戏。游戏的程序设计师就是约翰·卡马克（John Carmack），游戏提供VGA图像输出，虽然同样是运用Ray Casting技术渲染的伪3D墙壁，但是卡马克宣称他能够做出最高的渲染速度，他做到了。

游戏发售之初以软件共享的形式传播，允许随意拷贝，共享的部分包括一个章节，分为十个任务。正式版提供3个章节（同样每个章节拥有10个任务）和一个名为“The Nocturnal Missions”的任务包，一共为60个任务。这种先玩后买的先进销售方式为id带来了丰厚的收入，很多人在免费玩过“试玩版”之后购买了正式版，这比任何的广告都有效。最终本作共享版发行了数百万套，正式版销量也达到了25万。之后很多游戏都开始使用这种销售方式。

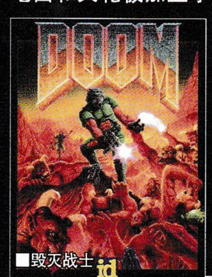
游戏除了引擎的进步外，很多系统的设定也成为日后FPS游戏的标杆，包括可以收集多种不同的武器并且可以在游戏中通过按键随意切换，能够保留之前得到的该武器的弹药。

在《德军总部3D》获得成功的那年出现了很多效仿者，包括另外一个FPS大厂Epic Games的《Ken's Labyrinth》，另外还有一些打着“德军总部3D”的牌子的游戏，但是这些作品都和id没有什么关系。正是这种id影响下的大量出现的游戏群，使得FPS这个游戏类型迅速从萌芽阶段成长起来。

《毁灭战士》时代 Doom era

卡马克在游戏大卖之后非常兴奋，如是说：“作为玩家我知道自己做的东西是玩家想玩到的，但是我做梦也没想到能获得如此大的成功。如果之前有人告诉我《德军总部3D》将是同期出货量最大的游戏，恐怕我会笑死。”虽然游戏出乎意料的成功，但从卡马克的整个生涯来看，这也仅仅是他初试牛刀的作品，他的下一部作品让他成为业界的传奇，甚至很多人都称他为“卡马克大神”，那就是大名鼎鼎的《毁灭战士（Doom）》。

1993年底发售的《毁灭战士》在使用之前的多边形技术的同时，为地面和天花板加上了材质贴图。拥有材质贴图使得关卡设计多样化，尽管《毁灭战士》的画面并非是真正的3D，而是使用了一种平面图系统，但是“高度”的加入使得画面看起来更像3D的环境了。玩家终于可以在游戏中感受山洞的狭窄空间和高低地形了，而开阔的户外环境更是之前的所有游戏所缺少的要素。游戏图像表现能力进化的同时与真人联网对战也更加成熟。它也是第一个拥有活跃的FANS交流群体先后分享玩家自制地图的FPS游戏。《毁灭战士》发售后的几年，同类型的游戏都无法超越它的高度，所以其他的制作公司开始避免与它正面冲突，取而代之的则是从它薄弱的一些环节出发亦或寻找新的游戏类型。


■毁灭战士

1995年，LucasArts开发的《黑暗力量（Dark Forces）》同时对应PC、苹果电脑和索尼的PlayStation主机，也是第一款以《星球大战》为主题的FPS游戏，它为FPS领域做出了很多革命性的突破，包括人物的跳跃、下蹲、夜视仪以及使用一个类似矿工戴的头灯照亮等。游戏缺少多人对战模式，作为星战游戏却没有光剑，而且在一个关卡中无法存档，虽然游戏有着这样那样的缺点并饱受玩家的质疑，但是游戏因其出色的图形技术，紧张的游戏气氛和故事获得了不少的嘉奖。它是1993年到1999年最畅销的11款PC游戏之一，到2004年为止，共卖出了95.2万套，GMR杂志将它评为最好的《星球大战》游戏。

3D Realm开发的《毁灭公爵 3D》于1996年1月发售，它是2D横版过关游戏《毁灭公爵》的续作，但是一改以往的游戏类型变为FPS。有12款游戏使用了它的引擎。游戏提供了很多垂直方向的动作选择，包括向上飞行和向下有用等，同时，它也因为拥有最容易的地图编辑器而闻名。它使用的引擎和《毁灭战士》的很像，都用了很多2D的小窍门表现3D的画面，但是后发行的《毁灭公爵 3D》的引擎技术显然更强大一些，是那个年代最流行的引擎。


■《毁灭战士》的游戏画面


■《黑暗力量》的游戏画面


◀毁灭公爵3D

雷神之锤 Quake

如果说《毁灭战士》是当时最流行的电脑游戏，那么《雷神之锤（Quake）》就是最受期待的游戏。因为当时效仿《毁灭战士》的FPS非常多，但是真正优秀的作品很少，玩家希望得到一款可以超越它的作品，而对于id来说，能超越它的只有他们自己。另外，同时期出现的《神秘岛》等同样表现3D画面效果的游戏也对id的成员产生了一定的压力，作为AVG的《神秘岛》并不需要高速的移动和刷新率，每个静止画面都很漂亮，而《毁灭战士》为了追求流畅牺牲了一些画面的细节，只有当它动起来才更能体现游戏的效果。另外，这种高速移动的3D游戏会让一些玩家在长时间游戏后产生眩晕感，当时甚至专门有一个用来形容这种病症的医学术语——DIMS（Doom-induced Motion Sickness，《毁灭战士》引起的运动病）。尽管如此，id明白自己想做的是什么样子的游戏，他们为了换取流畅度可以放弃很多东西，不过拥有更好的画面当然是有同样重大的意义的事情，因此id努力寻找一个平衡点，在流畅度和画面效果之间的最佳平衡点，而这个重任的最主要担负者就是卡马克了。1996年1月22日，拥有当时业界最高综合水平的《雷神之锤》发售了，这正好又是互联网络正式商业化的时期，它是当时仅有的几个可以通过互联网而不是局域网联机的FPS游戏。


■《雷神之锤》的游戏画面

id尝试的是让游戏成为拥有更高开放度的作品，让玩家除了游戏、对战之外，能亲自修改游戏的世界，《雷神之锤》就提供了完善的地图编辑器，世界各地的FANS都在研究这些东西，制作出属于自己的MOD，属于自己的《雷神之锤》。游戏最流行的MOD是一位名为Dave Kirsch的玩家制作的"Threewave CTF（Capture the Flag）"，也就是我们熟知的夺旗模式，游戏开始时玩家选择两个队伍中的一个，团队合作将对方阵地中的一面旗子拔起并安全带回到自己的阵地中与自己的那面旗子汇合算得到1分，这个由玩家设计的夺旗规则成为日后同类游戏必不可少的对战模式。另外还有很多有趣的MOD，比如"Rocket Arena"（提供了新武器、新材质和新规则）、"Quake Rally"（竞速碰撞游戏）、"Air Quake"（原始的飞行战斗游戏）等等，是各种各样的MOD延长了游戏的生存期，并且让一款游戏拥有更广阔的发展空间。

《雷神之锤》为喜欢FPS的玩家提供了更高的游戏性，而对于不喜欢FPS的玩家，他们从中看到了游戏虚拟空间的可扩展度。这种基于互联网的对战游戏让很多大的公司将自己的精力投入到了"网络到底能承受多少虚拟3D游戏中的在线互动数据"的研究中。

之后1997年发售了《雷神之锤II》，游戏的对战模式并没有太大的进化，而是更注重单机流程的游戏性，因为图形芯片的进化，进步的引擎表现的画面更漂亮而且加入了场景破坏效果，弹孔等效果让环境显得更加逼真。尽管如此，这部作品并不是划时代的作品，只是一部续作而已。



▲黄金眼007

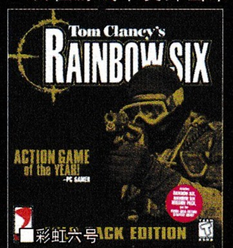
▲《黄金眼007》的游戏画面

新的尝试 New Experience

1997年发售的N64平台《黄金眼007（GoldenEye 007）》是FPS专门以家用机为平台开发的第一次成功尝试。游戏根据1995年的詹姆士·邦德电影《黄金眼》改编，优秀的分屏对战模式和单人流程中的潜入等要素是其成功的关键。一直以来，家用机上的FPS都因为操作问题而饱受质疑，因为人们认为FPS就应该是用PC的鼠标键盘来玩才能舒服，但是《黄金眼007》改变了大家的这个看法，告诉世人家用机照样可以做出好的FPS游戏。

游戏得到了业界的广泛好评，媒体综合评分极高，大多接近满分，并且销量达到800万套，是家用机平台FPS游戏的开山鼻祖，也是最好的电影改编游戏之一。

1998年FPS游戏的新类型作品《彩虹六号（Rainbow Six）》发售，这款称为战术FPS的作品将模拟真实的战斗系统带入到游戏中，减少了跳跃等FPS中本有的动作，降低了游戏中人物的移动速度。虽然游戏的射击爽快感降低，但是它开创了一种新的FPS游戏方式，游戏中的人物和现实中的一样，基本上中一枪就会毙命。枪械自身的命中率会影响射击的精度，尤其是在远距离，玩家即使用准星稳稳地瞄准敌人也不会绝对命中。游戏鼓励玩家使用各种现实中的战术，潜入成为最重要的步骤，掩体的作用也第一次在游戏中发挥出来，闪光弹的暂时致盲、震撼弹的眩晕效果成为不可或缺的作战环节。后来这其中的一些战术成为FPS游戏中必不可少的要素。



■彩虹六号

1998年，最初使用《雷神之锤II》引擎开发的《半条命》发售。之前FPS作品的剧情模式中，虽然流程是以第一人称视角完成，但是在过场动画中主角将出现在镜头中完成故事情节。而《半条命》的单人模式第一次完全摒弃了过场动画（Cut Scene），游戏中的人物始终由玩家控制，玩家将始终以第一人称视角参与到所有的过场情节中，并且永远也看不到游戏的主角Gordon Freeman的脸，而。同时，《半条命》也是第一次将加血、弹药和枪械以实际物体的方式摆放在场景的各个角落中，而并非以一些游离于力图表现真实场景的游戏画面之外的图标样的抽象标志。《半条命》系列的开篇之作并不是非常耀眼的作品，但是它在不知不觉中开启了另外一扇大门，那就是由它衍生而来的风靡全球的对战游戏《反恐精英》。

■半条命

■《半条命》的游戏画面

竞技时代的到来 Competition

卡马克在开发完《雷神之锤II》之后考虑如何找到突破口，让玩家获得更丰富的FPS体验，一些例如制作一款和《雷神之锤II》很像的新作品这样止步不前的决定都被否决。

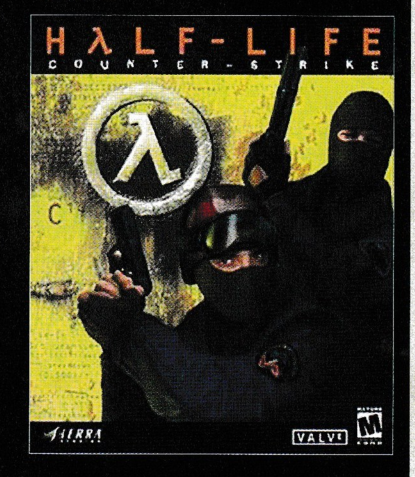
在卡马克经过长时间的研究和思考后，他大胆地决定放弃故事流程模式，而是制作一款不需要解谜而是靠真正的FPS技术进行对战的游戏，于是下一部《雷神之锤》的名字便有了“竞技场”这个副标题——《雷神之锤III竞技场（Quake III Arena）》。同时更多技术强劲的的厂商加入到FPS领域中，与《雷神之锤III》同样为运动系FPS的《虚幻竞技场（Unreal Tournament）》和真实系的《反恐精英（Counter-Strike）》均在这一年发售。1999年6月12日发售的《反恐精英》本是《半条命》的一个MOD，却成为了最流行的团队战术对战FPS游戏，它的热潮席卷了世界上的每一个角落。反恐的题材、易懂的规则、良好的手感、真实的枪械、值得深度探讨的战术配合，直到今天还有无数人在痴迷地玩着这款经典之作。

1999年11月30日发售的《虚幻竞技场》是《雷神之锤III》在技术上的有力竞争者，它使用的虚幻引擎拥有很强的实力（“虚幻”相关的内容请见《游戏城寨LV45》的《猛将传》栏目）。

1999年12月2日发售的《雷神之锤III》代表了当时最先进的游戏引擎和最平衡、最具竞技价值的FPS作品。游戏发售之后不久便和前作一样被录入世界电子竞技的项目。它代表运动系FPS游戏的最高水准。《反恐精英》讲究的是战术和如何抵消枪械的后坐力造成的准星偏差；《雷神之锤III》讲究的是单兵作战一对一的竞技场以及导弹发射的提前量和跳跃的技巧。之后这款作品被移植到DC、PS2等主机上，但是因为这款竞技性为主的作品对操作的要求过高而且缺乏单机模式，对于当时网络环境不是很好的家用机，并不能让玩家体会到全部的游戏乐趣。不过直到今天，它也一直没有被人遗忘，PC上还有了一个全新的计划——Quake Live，可见其经典的设定永远不会显得太过时。

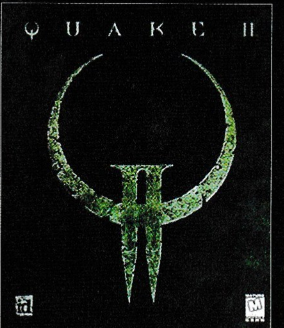
这三部重量级的作品全部摒弃了传统的单人游戏模式，游戏的全部理念就是对战，游戏也存在一个简单的单人模式，不过那也只是不停地和电脑AI控制的人物进行“对战”而已。可以毫不夸张地说1999年是FPS的巅峰之年，局域网、互联网联机完全振兴，各种对战平台搭建起来，世界各地的战队们都扛起自己的旗子在FPS这片充满活力的游戏领域活跃着他们的身影。

▼反恐精英

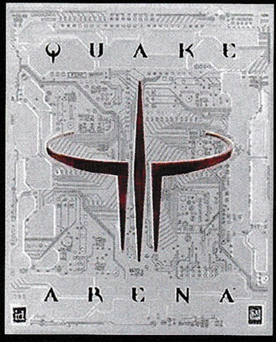




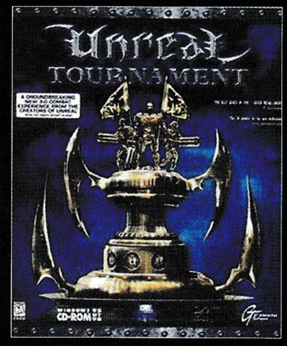
▲雷神之锤



▲雷神之锤II



▲雷神之锤III



▲虚幻竞技场

FPS新时代 New era

FPS一直肩负着体现机能的重任，比如《雷神之锤》系列，它一直以来代表着最强最流畅的游戏画面，引擎一代代的进化都引领着PC电脑的更新换代热潮。而后来居上的虚幻引擎，发展到现在最新的虚幻引擎3.5，更是被广泛应用到几乎所有的游戏类型之上，成为当前业界最炙手可热的游戏引擎。

在家用机和电脑的游戏类型重合度越来越大的年代，FPS早已不是电脑的专利。鼠标键盘能做到的，拥有两个摇杆的手柄也能做到。即使无法向鼠标一样精准、快速地移动准星，但是拥有强大机能、广大用户的电视游戏领域吸引了越来越多的FPS厂商。2001年，微软和Bungie全力打造的Xbox平台FPS游戏《光环》正式为家用机平台的FPS游戏照亮了光明的前程。稍微加大的准星即使用摇杆也能轻易瞄准；动人的故事吸引着玩家一部部作品玩下去；宏伟的场景让人流连忘返；精彩的对战模式一次次创下在线人数记录……

之后越来越多的FPS游戏在家用机上表现出优秀的品质，直到近年风靡全球的精彩作品《光环3》、《使命召唤4》等，FPS代表了家用机各平台的最高画面表现效果，并以其身临其境的真实感和值得深刻挖掘的技术要素成为了电视游戏玩家的新宠。



□摇杆要能玩FPS

文编 尼亚

废土传奇

Fallout 3

诞生 Birth

也许这一切都是其他人告诉我的，但是我清楚地记得事情发生的经过，连机械的油渍味道我似乎都记忆犹新。在明亮得刺眼的灯光下，我从母亲的身体中出生，看到父亲的脸，边上的人问这是个男孩还是女孩，父亲说，是个男孩，同时我也有了我的名字，余生。接着父亲拿过控制人类基因的机器，从中他看到我20年后的样子，浓黑的眉毛、棱角分明的脸庞、高挺的鼻梁、厚实的嘴唇，和他年轻的时候很像。

是基因控制工程让我记得小时候的事情，在金属墙壁的房间中，有我全部的玩具，我喜欢和它们玩，我喜欢将它们拿起又放下，当然，是在我只能爬动的那年。我会大声叫出"爹地"两个字，并且爬到他脚下，让他将我抱起。他喜欢给我念母亲写的那首诗，其中充满爱意。

除此之外，对于父亲的记忆，就是他总是很忙，匆匆离开，去继续他的工作，我看着他离开的背影，生气地将玩具丢得到处都是，父亲回来后却也总是和蔼地将之收拾进玩具箱。为了让我安分，他给我看一本名为《你很特殊》的画书，从上面的画可以轻易明白它讲述的是避难所出生的孩子都是特殊的。



■《你很特殊》

生日 Birthday

我知道，每个人从出生开始都是有使命的，当然这个使命在16岁的能力测试G.O.A.T.之前没有人会告诉我们，在那之之前，我们就在避难所狭窄的走廊和灯光明亮的游戏室中游玩、学习。其实，学习并非那么重要，因为可以控制基因的科技已经成熟，比如我，在出生的时候，就已经注定了今后的走向，也就是在那个时候一管针剂就造就了现在的我。我不善长和其他小伙伴交流，他们也许合起伙来欺负我，但是我从不认输，即使拳脚相加。一直在我身边，对我好的人，只有阿玛塔，我感谢她，这个监督者的女儿，即使监督者看起来太严肃了，但他管理这么大的避难所，没有一些尊严如何是好。

十岁的生日，是101避难所每个孩子的重要日子，在这一天，地下避难所的监督者会将一台Pip-Boy 3000型腕带电脑亲自交给过生日的孩子，它集合了人类现今为止的大部分科学技术，我从中能清楚地了解自己的脉搏、身体每个部位的状况和承受能力、自己的力量口才甚至感知能力的具体数值。其实我并不在乎什么腕带型电脑，也不喜欢隔壁阿姨给我写的什么柔情的诗歌，青梅竹马的阿玛塔（Amata）给我准备的生日宴会才是最让我兴奋的。事先我对此一无所知，当我走到餐厅准备拿取属于我的Pip-Boy并随便吃点儿机器人做的难以下咽的流状食物早早收场，然而当我推开门，高挂的彩灯让我一阵炫晕。和"朋友们"见过面，跟随父亲来到地下反应室，一般



■生日宴会

情况下，我们小孩子是不允许到这里来玩的。父亲在一堆反应炉间的狭小空间面对我，摸摸我的头，将藏在身后的BB弹玩具枪拿出来，木质的枪托看上去经历了漫长的时间的磨砺。父亲和他的助手乔纳斯（Jonas）寻找了很久才凑齐零件做好了这把玩具枪，枪栓、撞针这些具有攻击性的东西（即使攻击性小到无法真正伤害什么人）在避难所这个和平的环境下也是很难找到的。接着，他教我射击，将子弹送入变异的大蟑螂的身体里。BB弹打破它们的甲壳，发出清脆的啪啪声。我看着它们翻身倒在地板上，心中很高兴，不管我是否真心想要这把BB枪，也不管我日后是否会用这打人不是非常疼的小家伙对准那些和我作对的小混蛋，但我感谢他，在他繁忙的工作中抽出空闲时间，为我做的一切。

乔纳斯为我和父亲拍了一张合影，后来，我一直把它放在床头，喜欢看着这张慢慢泛黄的照片，等着日子一天天过去。



十九岁，避难所中成长的道路异常平坦。直到那天被阿玛塔从梦中惊醒，我的世界发生了翻天覆地的变化。

我睁开双眼看到这个我熟悉的女子，他紧张地推醒睡梦中的我，乔纳斯被监督者——阿玛塔的父亲的人杀死，我的父亲已经逃出避难所，他们的下一个目标就是我。

离开避难所。

避难所，这个我出生的地方，身边甚至没有人讨论过要离开的话题，而如今除了选择这条路外我只能等死。我急急忙忙抓起我房间中可以防身的东西，棒球棍和父亲送给我的BB枪。阿玛塔将一支手枪递给我，我说自己不希望拿着它对准她的父亲，让她收好武器，我想我能悄悄溜出去。在避难所圆形的金属大门口，阿玛塔出现在我身旁，她无法离开避难所，因为这里是她的家，她没有必须要离开这里的理由。她祝我好运，我转身离开。我听到她的哭声，在我的记忆中她很少会哭，这个坚强的女孩，在面对外面未知的一切时稍有胆怯，谁不会呢？外面的世界，对于生活在避难所这个"牢狱"中的我们，充满了未知的恐惧，何况她还有在避难所中的父亲，而我的父亲在外面，我要去寻找他，问清一切的缘由。

真相 Fact

废土，核战后的家园已经几乎不能再称之为家，满目苍痍。这些只在课本和电脑终端屏幕上绿色的文字中得知的东西终于出现在我的眼前。原来避难所的入口在一座小山上，俯瞰整个华盛顿地区，却只有稀散耸立的几栋微斜的大厦，巨大的石块和并不翠绿的暗色树木尽量填充楼群间的空隙。这就是外面的世界，被毁灭的世界，废土。

对于废土上的人们，如何生存是首要问题，不管是未受到核辐射的普通人类，因辐射而变异的盗尸者，还是因为辐射和F.E.V.病毒交叉作用产生的巨大变种人，混在各种巨大且凶猛的野生生物中为生存奔命。水中含有辐射，已经没有完全纯净的源泉，被污染的水中生出的植物也饱含辐射，任何生命需要的最基础物资都无法满足最低线的需求。在废墟上建起的简陋的城市中，生存着喝着污染的水的人们，他们与变异的人种杂居，却在根本上排斥其他。

我与每一个能听懂人类的语言的生物交谈，翻查各种电脑终端和文件，终于找到父亲的线索，明白了他所做的一切的原因。

父亲并非什么罪大恶极的人，就像他的脸庞和我的脸庞上，眉宇之间显露的都是正义。在生下我之前，父亲和母亲在废土上组建了科学研究组，致力于研究水净化系统（Water Purity）的工程，它可以去除水中的核辐射，从而让废土恢复自然的生机，让这个世界上饱受痛苦的人们更长久地生存，而不是如此走向灭亡。因为糟糕的医疗措施和虚弱的身体，母亲在生我的时候不幸去世，父亲为了保护刚出生的我，让我有一个较好的生活环境，他选择离开了实验室，来到他知道的惟一一个安全的地方——101地下避难所，让我生活在避难所这个相对安全的生活环境中，基因工程让我记得一些事情，让我认为我是避难所内出生的孩子，就像我身边的孩子一样。当我长大成人，当时机成熟的时候，他离开避难所继续研究水净化系统。

希望 Hope

我和父亲并肩走出他被困的112避难所，星光撒在荒凉的土地上，我和父亲都拿着来福枪，我想起10岁生日那天，父亲递给我BB枪时的复杂神情。他希望他的儿子能成为坚强的人。他早已逝去的青春在我脸上洋溢，虽然从他离开到我找到他，只有短短的几个月，然而对于我来说，在废土上生存和寻觅的孤独经历漫长得像一条已经离开城镇许久的笔直的高速公路，两旁是荒草戈壁，并且它没有尽头。



■水净化系统实验仓

父亲和他的小组成员再次相聚，重新站在位于杰斐逊纪念堂内的水净化系统装置前，将巨大的玻璃容器中注满水，如果实验成功，净化系统启动，人们将得到大量的纯净水源，这意味着所有生命的重生。然而英克雷军打破了一切，身着能量装甲的士兵占领了纪念堂，要将之收敛到战后美国傀儡政府的总统伊甸名下。

英克雷军，他们制造了所有的避难所，而这些以实验为目的的避难所并非为保护什么人而建，每个监督者都直接向英克雷军总部汇报，他们的最终目的是独占世界上最强的科技统治全世界的资源。而父亲，是绝对不允许造福地球上所有生物的成果落入独裁者的手中。

我站在实验室外，透过环形包围装置中枢的玻璃墙看着被士兵包围的父亲。英克雷军的长官用枪指着试验台前的父亲让他演示这个装置的作用，他假意操作，实际上封闭了实验仓并且释放出极强的辐射。仓内的所有人体现出痛苦的表情，脸部扭曲，身体开始腐化，父亲在倒下的时候望着刚刚重逢不久的我——他的儿子，大喊着什么，嘴形告诉我，是"快跑"。



■内藏水净化系统的杰斐逊纪念堂

新生 New Life

在摧毁英克雷军的总部和他们的残余部队之后，我带着伊甸园创造器来到杰斐逊纪念堂。我了解了启动纯净系统的程序。启动开始前封闭实验仓，在实验仓内输入启动密码后整个装置将进入一小段过负载过程，这个过程中与净化装置相连的实验仓内将充满足以置任何生物于死地的大量辐射，直到水循环后重新以纯净的姿态回流到净化蓄水池中一切才能平息。现在要做的，就是有一个人要走到即将封闭的实验控制仓中，放弃自己的生命，完成整个计划。



■启动净化系统

当然，这个人是我，我会完成父亲的遗愿。走进封闭隔离的控制室，在键盘上输入母亲最喜欢的圣经中的章节序号2-1-6——启动水净化系统的密码。经历了短短二十年的身体，在最近这段日子已经接受过不知多大剂量的辐射，然而这种强度的冲击，还是第一次受到。隔着厚厚的玻璃，我看到站在外面的科学小组成员和为了正义而奋斗一生的钢铁兄弟会的战士们，我不用像父亲临死前在这同样的地方大喊"快跑"了，此时，我扭曲变形的的脸上如果还能显出表情，那么一定是笑容。我的身体慢慢倒下，我的嘴中似乎品尝到纯净的水的味道。

废土，会重新充满生机吧？即使有各种变种的人类，但他们，所有的生灵，在生活物资丰富的前提下，一定会找到和平共处的方法。我没有办法看到那个欣欣向荣的景象，但在经过漫长的孤独的旅行之后，懂得了生命最伟大的意义——奉献。我，和我的父亲一样，将生命奉献给人类更美好的未来。我眼前的最后一幅画面，是摆在我避难所小屋的床头的那张照片，照片上我和父亲并肩站着，我很像我的父亲，坚毅的脸庞上露出幸福的微笑。

关于"《辐射》系列"的世界观和游戏中一些重要组织的详细信息，请查阅《游戏城寨LV44》中的《城寨小百科》栏目。



游戏减肥

PSP镜像RIP图文教程

※软件已收录至本期光盘中



什么是RIP？RIP英文单词里面有废物、破绽、拉裂的意思。而在PSP游戏后面加上RIP这个字眼后可以解释为在不影响游戏完美进程的前提下尽量缩小PSP游戏镜像的大小。本次的掌机研究室为带来的正式这个课题，文章将为大家介绍常见的PSP游戏删减技术，把原本庞大的游戏以不影响游戏乐趣的前提下"减肥"，为你的记忆棒节省空间。

实现RIP的几种主要方法介绍：

1.删除PSP游戏的升级文件

一般PSP游戏内是会自带PSP系统官方升级包的，当你的PSP系统版本号低于游戏所要求的最低版本号时，可以使用UMD提供的升级包升级到适合的PSP官方系统版本。不过使用自制系统运行镜像的玩家们用不到这个，所以可放心删除之，这样就可以省下一些空间了。

2.去掉镜像内文件之间的空隙(主要对ISO镜像起作用)

PSP游戏镜像文件内包含有很多的细小文件，文件间的间隙会形成一定的无用数据填充，所以直接删除也并不会影响游戏的正常进行。不过这部分的数据在转换成压缩的CSO格式的时候会自动压缩掉，所以如果使用的是CSO格式的游戏镜像来进行游戏的话。这样并不能减小游戏的大小，所以主要只对ISO起作用。

3.删除镜像内存在的重复数据和无用文件

ISO内一般都会有重复或者无用文件。重复文件是指在不同路径下出现的相同的文件，而无用文件一般称作DUMMY文件，是游戏厂商为了提高游戏碟的读取速度而塞到ISO里的和游戏内容无关的数据。这部分数据对于我们运行记忆棒内镜像的玩家来说可谓一点用都没有，而且占的空间一般还不小，当然删之。

4.删除不需要的多语言数据

很多PSP游戏都内置有多种语言，最为典型的就是一些欧版游戏。当遇到这样的游戏的时候，就可以选择保留一种特定的语言，而把其他的多余的语言文件删除，以达到减少游戏大小的目的。

5.降低游戏视频或音频文件的码率

一般来说，视频或音频文件的码率越低，文件大小也就越小，但是质量也会有相应的下降。但是，这也是存在格式差异的。比如，PSP游戏一般采用AT3格式的音乐，相同码率下AT3格式的音质比一般我们听的MP3格式的音质要好。我们听到的MP3码率是128码率的，而AT3格式的音乐只需要到66码率就可以达到MP3 128码率的水平，但一般的PSP游戏内的AT3码率是128或者更高。于是我们可以人为的降低AT3音乐的码率到66，这样就可以在不太影响音质的前提下减小游戏大小；至于视频文件也是一样道理，但是由于PSP视频文件降低码率的可操作性不高，所以我们一般都是通过降低音频的码率来降低来进行RIP工作。

前面介绍的几种方法，并非对每一款游戏进行RIP时都会用到。根据游戏的具体特征采用不同的方法，下面就以最近推出的PSP游戏为例子，说明怎么利用相应的游戏《上海》中文汉化版来进行RIP工作吧。因为这个游戏的结构很简单，也没有其他特殊的保护，所以拿来做例子是再好不过的了。



这里我首先简单解释下文章中出现的两种游戏镜像格式：

ISO镜像

ISO就是游戏数据从游戏光盘中抽取到电脑后形成的镜像文件，该格式的压缩包含有该游戏的所有数据。

CSO镜像

CSO就是PSP镜像的另一种格式，是使用工具把ISO镜像进行多级压缩后的镜像文件，一般会比ISO镜像的容量小的多，但某些游戏压缩后会出现运行速度变慢的情况。

然后介绍RIP过程中需要安装的一些软件：

VCDROMX：该软件可以在不影响游戏内部数据的情况下，提取和替换游戏内部数据，但保存的ISO不会减小，必须压缩成CSO才会有效果。是我们进行RIP工作的基础工具之一。

RipDup：这是由玩家jrowe开发的删除重复文件的工具，利用它可以很方便的去除ISO内的重复数据。

GOLDWAVE：用来处理音频降低码率的软件，这里主要用来处理AT3音频文件。

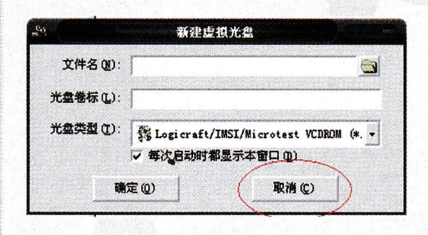
At3DecodeMod：由玩家coolspace进行二次开发的转换工具，能把AT3格式的音乐文件高速批量地转化成WAV格式，以方便进一步处理。

GWAT3：为AT3音乐添加重复播放属性的工具，一般是为游戏的背景音乐添加属性。

atrac3编码器：让你的电脑能识别并进一步修改AT3格式的音乐的必要解码器。

ciso：ISO转CSO压缩软件，很老但是很实用的软件。

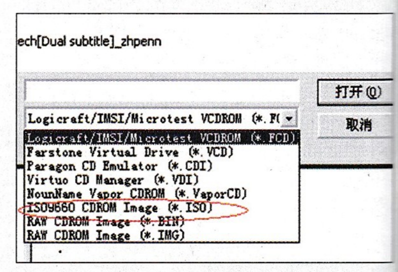
1 首先我们先打开VCDROMX，如图点取消。



然后在文件里选择"虚拟光盘修整"。

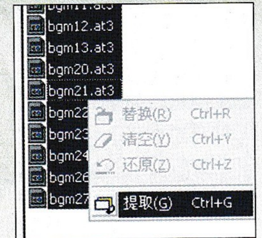


3 在新出现的窗口里 选择"文件—打开"，记得把文件类型选择为 ISO。

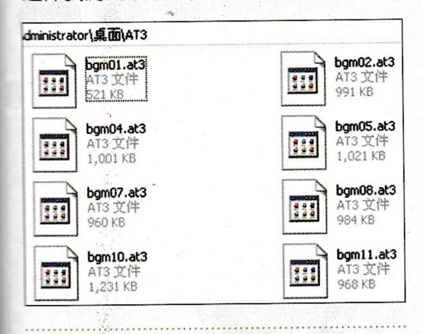


4 然后找到你想处理的ISO的路径并打开它。我们可以根据文件夹命名来找到我们要处理的音频路径，一般音乐都是在SOUND文件夹里，不过这也要视乎各个游戏的不同而定，比如这个游戏的音乐就是在SOUND文件夹下的BGM文件夹里，于

是我们可以在这里找到很多AT3音乐文件，我们把要音乐全选，然后点鼠标右键，提取。



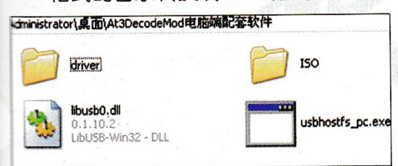
5 在电脑任意位置建立一个名为AT3文件夹，这里我们选择在桌面上建立的AT3文件夹，以方便往后操作；这样我们提取了很多的AT3音乐文件。



6 下面我们来开始处理音频文件。先安装atrac3编码器，在安装文件上点击鼠标右键，然后选择“安装”。有时第一次安装完毕会提示重启计算机，这时候就按它说的做好了。



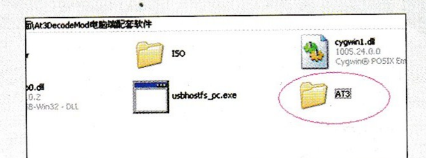
7 重启之后发现，即使在安装了atrac3编码器的情况下，仍然有很多提取出的AT3文件无法直接被识别，这样就需要用At3DecodeMod把AT3格式的音乐转换成WAV格式了。



要使用这个软件，我们需要分别要在电脑和PSP上做相应的准备，首先我们解压At3DecodeMod电脑端用软件。

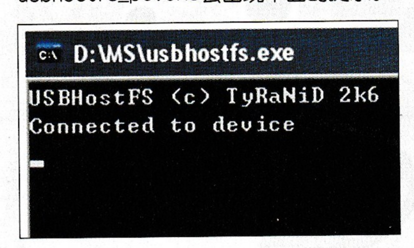
8 然后我们首先进入到driver文件夹里，在安装文件上按鼠标右键然后安装PSP TYPE B驱动。和安装atrac3编码器一样，但是不会要求重启。

接着我们把存放提取出来的AT3音乐文件的AT3文件夹剪切到At3DecodeMod电脑端用软件目录下，如下图。

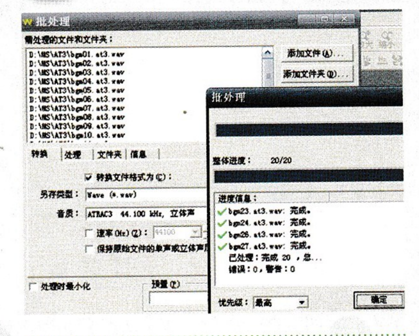


9 电脑端的步骤就到这里，下面我们就要用到PSP了。PSP端解压后把At3DecodeMod文件夹放PSP的GAME文件夹下，记得要保持PSP与电脑间的USB数据线连接状态。然后我们在电脑上点开At3DecodeMod电脑端配套软件里的usbhostfs_pc.exe文件，接着在PSP上运行At3DecodeMod。

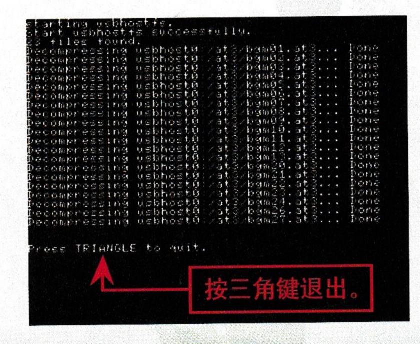
这时候At3DecodeMod会采用PSP TYPE B方式自动连接到电脑，成功以后usbhostfs_pc.exe会出现下面的提示。



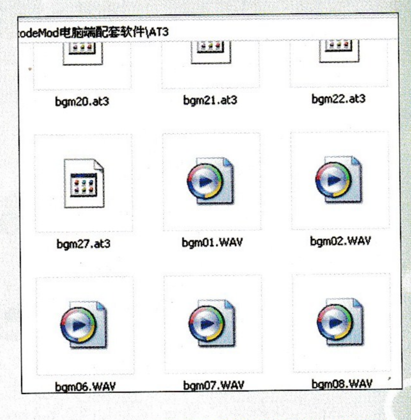
10 接着PSP就会开始显示AT3转换WAV的处理进度。



11 完全处理完毕之后，在PSP上会提示按三角键退出程序。



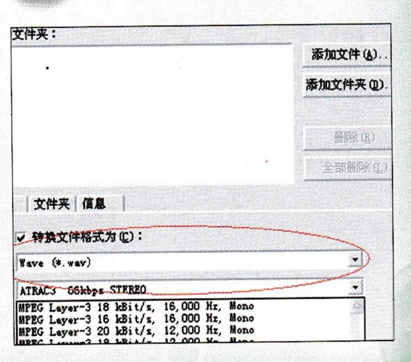
12 现在我们也可以关掉PC端的usbhostfs_pc.exe程序了。这时我们打开AT3文件夹会看到有很多的WAV音乐文件生成，如图。



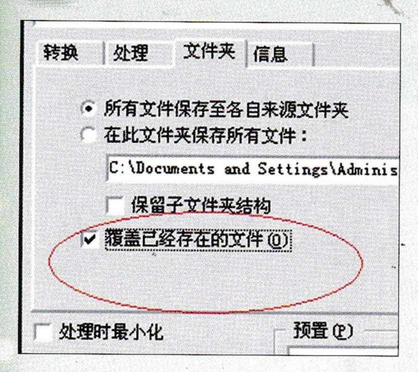
13 这些WAV文件一般都很大。现在我们就要用到GOLDWAVE来进行降码处理了，打开GOLDWAVE软件，然后选择“文件—批处理”。



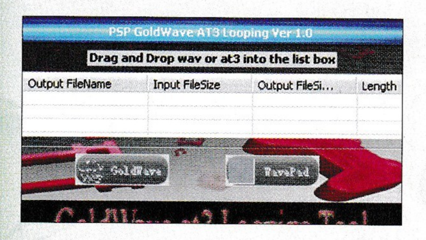
14 然后选择需要转化的音频格式，如图设置。



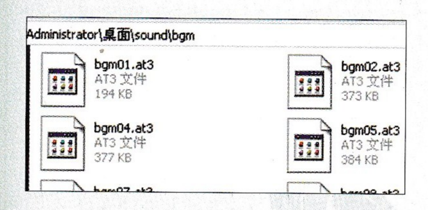
15 不过记得在文件夹选项里把这个勾勾上。



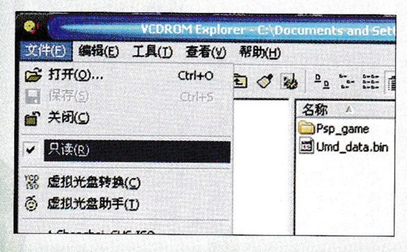
16 然后把刚刚生成的那些文件进行转换即可，等全部处理完毕后，也就代表降码大功告成了，但是我们的工作现在还没有结束，因为我们处理的音乐正好是这个游戏的BGM，我们需要添加重复播放属性，不然播放一遍就没了。这里我们就要用到GWAT3这个软件了。



17 我们把已经降码的WAV文件（实际上是AT3编码）拖到GWAT3上，点击GOLWAVE这个按钮，生成以LOOP-开头的重命名AT3文件。这就是我们所得到的结果。现在我们把新生成的AT3的名字改成和原来的一样，音频工序就完毕了。

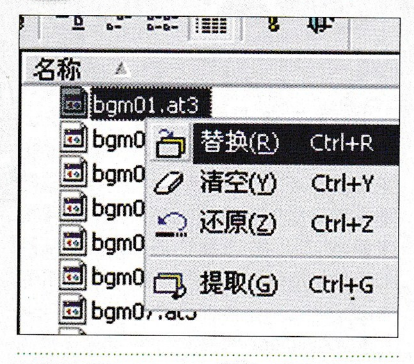


18 现在我们要做的是利用VCDROMX把刚刚处理好的AT3文件替换掉原来游戏里对应的AT3文件，

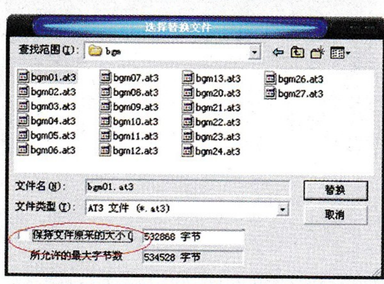


首先用VCDROMX打开原来的ISO文件，但是这次我们要注意把“文件”这一项里的“只读”这一属性的勾去掉，只有这样我们才能对ISO文件内的文件进行替换工作了。

19 然后在所需要替换的文件上点击鼠标右键选择“替换”。



20 然后选择我们刚刚处理好的AT3文件替换即可。不过要注意的是如图，保持文件大小这选项一定要去掉，这样就完成了文件的替换工作，剩下未替换的文件按这个流程替换即可。

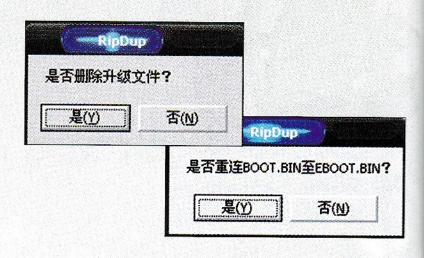


21 替换完成以后，要注意千万别就这么把VCDROMX关了，记得保存一下。



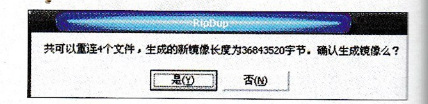
22 这样AT3文件的替换就完成了。完成后的镜像跟完成前的大小看起来并没有变化。但当把镜像转换成CSO格式之后，相比完整镜像转换CSO就会有很大的差别。于是我们接下来要做的就是去除ISO文件内的重复文件并压缩成CSO格式。

这里我们就要用到批量删除重复文件工具RIPDUP了。首先点开这个软件，然后选择要处理的ISO或者CSO文件，这里我们当然要选择的是刚刚处理完成的ISO文件。接着会开始自动扫描，一般会出现如下提示。



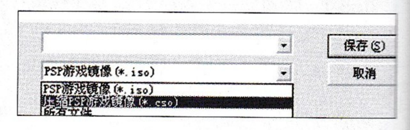
升级文件是可以删除的，前面已经说过了。这里要说说，关于EBOOT和BOOT的问题，一般游戏里是只读EBOOT的，BOOT是作为其解密形式存在的。所以BOOT这文件也是可以删除的。于是一般情况下，出现上面2个提示一般都是选择是。不过特殊情况下，也有游戏是不能删去BOOT的。这个要视游戏而定，玩家需要多加尝试。

23 选择完毕后它会自动扫描可以删除的文件，然后出现以下提示。



选择“是”，然后选择要生成的文件的保存路径即可。

最后出于减小容量的考虑我们都会用CISO为CSO格式压缩，以得到更好的“减肥”效果。



最后选择保存，耐心等待即可。

24 处理完毕后我们就得到最后的RIP成果——19M的《上海》中文汉化版CSO。与原始ISO相比只是原来的几分之一。

shanghai.cso 19,379 KB CSO 文件

PSP游戏的RIP工作也就到此结束，剩下我们要做的就是拷到PSP中进行游戏，感受自己的劳动成果吧。

> PSP镜象RIP会根据游戏不同，处理的方法也各不相同，这里为大家介绍的只是比较普遍的处理方式。后面其实还有不少RIP的方法，可以让游戏变得更小，但毕竟篇幅有限，玩家熟悉操作其实也需要一些时间去琢磨。希望看完这篇教程后，玩家可以亲身尝试一下。

该出手时就出手！
首款NDSi烧录卡AceKard 2i正式登场

无论计划购买NDSi或者已经购买了NDSi的玩家，相信看见这消息都极为兴奋吧。老牌烧录卡厂商Acekard不负国内玩家所望，推出首款的NDSi烧录卡“AceKard 2i”。相信当玩家买到这期城寨的时候，这张烧录卡已经成为国内游戏市场上最火爆的产品之一了。

AceKard 2i除了拥有以往烧录卡的不掉档、自动DLDI、软复位等功能外，继承前辈AK RPG的自带RIP功能以及全NDS系列主机兼容也是该产品的亮点。不过NDSi相对前两个系列的NDS多了升级功能，所以任天堂升级NDSi的系统之后，现在的AK2i能不能使用还不得而知，但不管如何，这款烧录卡注定会掀起国内一阵NDSi购买旋风，计划购买NDSi的朋友们可要趁早了，不然NDSi一旦开始被炒价就后悔莫及了。



老菜鸟的问答题



Exile.levelup

PSP开机后等待时间很长

为什么我把PSP关机后，再开机要等很长的一段时间。5分钟左右，不是待机而是关机后开机，有高手知道是怎么回事吗？自从升到官方的5.02后就这样了，以前不是这样的，现在改回来了，是4.X的版本但是还是这样，有知道怎么解决的吗？



chenchao45

不排除是F1空间不足的原因，可尝试进入恢复模式把F1格式化一次试试。



云流风

我同学的PSP不能联机，传图片的话显示错误80411107

我同学的小P以前是可以联机的，但是现在不知怎么的就不能进行联机了。他之前换过一次主板，但刚换那时我们还连过《VR网球》的。现在还发现连图片都传不了，显示错误80411107，请问怎么解决？



qsq

换过主板的话不排除是网卡MAC地址错乱导致的联机问题，也可能是升级过程中损坏了原生的KEYS。建议使用神奇电池V7进行MAC地址的修复。



liqi

求助！盟卡上网的问题！

我刚买了盟区战卡，想上网看看网站的时候老是出这个问题！就是当在获取IP地址的时候，等了很长时间然后结果显示发生了连接错误，获取IP地址超时！是什么原因啊！我用战卡上对战平台倒是一点问题没有！我的系统是3.90-3的 。



Наю

两者的实际原理设置是不一样的，而且用盟卡上网还涉及拨号上网以及共享上网的问题。建议登陆盟区战卡官网了解下基础的设置。



事实是事实1984

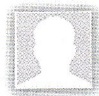
什么我家的路由器PSP可以上网NDS不能上网？

我家使用路由器上网，PSP可以上网但NDS不可以上网？实在是太奇怪了，NDS连信号都搜索不到！



weakcloud

PSP能上说明用户端的设置没错，两部机都是一样的设置，那么解决办法就是无线AP设置成单独的b或g模式就可以了，貌似NDS对b/g混合模式的兼容性不怎么好 。



kaibx

我的NDS听MP3卡，啥原因？

大概播了3、4首之后，就会卡半秒，为啥？玩《应援团》看最后的STAFF时候也是会在特定的地方卡，声音图象一起卡，卡一秒，然后正常，玩其他游戏啥的都正常。是烧录卡不好？还是其他的原因？



旭日波澜

阁下使用的应该是樱花系统把，的确樱花卡会有这情况的出现，可以试试使用NDS烧录卡的多媒体软件MOONSHELL，应该可以解决你上述的问题。

游戏收藏夹

文 快乐猪头 文编 玛鲁斯

月度经典游戏收藏（11.11.-12.10）

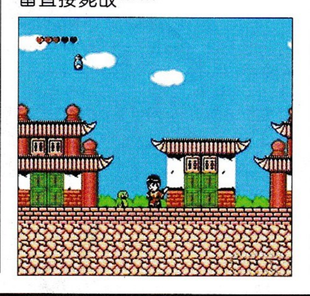
新西游记（Saiyuuki World）

发行商：JALECO　机 种：FC　类 型：动作
发售日：1988.11.11　收藏值：★★★★

这个游戏相信许多老玩家都很熟悉。玩家操作悟空利用从如来佛手中得到的宝剑一路斩妖除魔，最终成长为金箍棒，击败牛魔王救出师父三藏。路上除了杀敌可以获得金钱装备外，还可以从商店中购买各种法宝。游戏画面色彩明朗，操作简洁，关卡数量丰富，是那个时代相当受欢迎的作品。

不过因为Capcom出品的《SONSON》在国内也被称为《西游记》，所以本作就被叫做《新西游记》，当然二者并没有血缘关系，前者的正统续作后来出现在PC-E主机上，而本作也在两年后推出了FC版续作。

比较有意思的是，本作中输入秘技就可以获得最强装备以及可以跳关，而在此状态下如果不取得宝剑，各类法宝就可以对任意敌人一击必杀，一旦取得宝剑，法宝威力就会还原。由于游戏的最终BOSS非常耐打，所以对急于通关的玩家最好的方法就是输入秘技后直接跳关到最后，然后一个闪光雷直接毙敌……



浪漫沙加3（Romancing Sa-Ga 3）

发行商：SQUARE　机 种：SFC　类 型：角色扮演
发售日：1995.11.11　收藏值：★★★★



作为SFC在1995年下半年向次世代主机发动大规模软件反攻的一枚重要棋子，本作从公布到发售仅经过了四个多月，可见SQUARE的效率之高。

游戏的剧本利用一条主线贯穿多个故事，比前作相对独立的剧本构架显得更加成熟。大量增加的新特技以及阵型的引入也提高的战斗的乐趣。不过游戏中有不少仓促删减的痕迹，草草收场的结局、空白的地图都是那些因为前作的高素质而对本作抱有极大期待的玩家所诟病的地方。虽然游戏获得了系列最高的135万销量，却被很多人看成是一个本应成为完美典范的半成品，并进而认为这也是导致后来史氏作品经常出现类似情况的根源。

游戏获得了《FAMI通》34分的评价，可惜在当年的SFC游戏评选中由于发售档期的关系而未能赶上，最后于1996年度SFC评选中获得了最佳游戏第3名，仅次于DQ6和系谱。

现在来回想一下那个时期，确实为任天堂精心布置的反击策略感到惊叹：《圣剑传说3》、《皇家骑士团2》、《天地创造》、《浪漫沙加3》、《风来的西林》、《勇者斗恶龙6》、《幻想传说》、《天外魔境ZERO》等第三方作品被安排得错落有致，那样的声势，那样的品质，也许今后都很难再有了。



格拉纳达战记（Granada）

发行商：SEGA　机 种：MD　类 型：射击
发售日：1990.11.16　收藏值：★★★



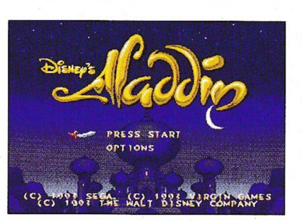
“Granada”是一辆武装坦克的名称，据说这辆坦克来历不明，但拥有强大的攻击能力，各式各样的先进武器在它面前纷纷败北，因此有人称它为“非洲大陆之神”，也有人称之为“战士的亡灵”。此游戏是MD上相当少见的以坦克为主角的射击游戏，游戏中坦克除了装备有高速的机枪和威力强大的炮弹外，还可以得到多种支援武器，包括在坦克四周浮游、可以反射坦克枪弹的炮塔，可作八方向射击、亦可作防护用的合体护盾，在坦克周围旋转、可自动索敌攻击的发射器，可发射长距离跟踪飞弹的炮塔等。玩家需要在每个版面的限定时间内击破地图上所显示的全部红色目标才会出现BOSS。

本作来源于X68000版本，在当时X68000主机的价格在30万日元以上，因此普及度很低。而本作的MD版能够在X68000版推出仅一个月的时间就面市，并且在游戏速度方面还有所提升，实在是相当令人惊喜。游戏也因此被称为是狼组早期的最高杰作，并获得了1990年度MD游戏评选的最佳射击游戏第5位。



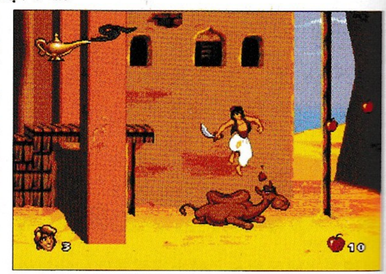
阿拉丁（Disney's Aladdin）

发行商：Capcom　机 种：MD　类 型：动作
发售日：1993.11.12　收藏值：★★★



根据迪斯尼著名动画改编的游戏，与《狮子王》一道被认为是那个时代此类型的代表作。游戏的SFC版是Capcom出品，而MD版由SEGA亲自出品。游戏中阿拉丁的主要武器是手中的弯刀，而数量有限的苹果是对付强敌的法宝。这部作品充分体现了动画原作的柔美感觉，角色动作十分细腻，场景描绘也非常生动。

游戏的MD版是该主机上仅有的两部《FAMI通》白金殿堂作品之一（另一部是同样来自迪斯尼的《米老鼠和唐老鸭》），获得了35分评价。相比之下，SFC版的版面删减了2个，只有6关，故此未入殿堂，不过仅仅主机的高普及度，依然获得了日本43万、全球175万的销量佳绩。游戏后来还在GB、FC、SMS、GG乃至GBC和GBA上相继登场。



迷宫组曲（Meikyuu Kumikyoku）

发行商： Hudson　**机 种：** FC　**类 型：** 动作
发售日： 1986.11.13　**收藏值：** ★★★

当年在国内有着很高评价的名作，其实在日本也相当受欢迎。小米龙为了寻找被绑架的音乐国女王而来到迷宫般的城堡进行勇敢的冒险。游戏容量虽然只有64KB，但画面生动活泼，色调淡雅宜人，音乐轻松舒缓，给人相当良好的感觉。整个流程都发生在一座城堡内，这里有着4层楼大小30多个房间，巧妙的关卡设计、丰富的谜题以及多种多样的道具使得内容十分充实，尤其是按住方向片刻就可以推动某些石块的设计非常有深度。游戏在操作手感方面依然有着Hudson早年特有的那种惯性，当初能够把这个游戏通关的玩家可谓是凤毛麟角。

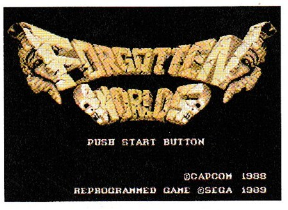
此外，Hudson还特意在游戏的标题画面设计了一个测定按键速度的功能，只要快速连打A或B键，画面上方就可以显示10秒钟之内玩家的按键次数，此举的用意大概是想让玩家像《冒险岛》的主角高桥名人那样有名的秒间16连发挑战吧，不过猪头无论如何努力，也做不到10秒钟内100次以上。本作最终售出了80万本，并在1993年推出了GB移植版。

1986年是FC的鼎盛时期，不仅有着FDS磁碟机系统的进一步扩大市场，FC本体也达到了389万的年度销售顶峰。而Hudson作为FC的首个第三方软件商，虽然没有参入FDS系统，但在这一年发表的《忍者哈特君》、《冒险岛》、《迷宫组曲》和《多拉A梦》4部卡带版作品合计销量超过450万，事业可谓是空前繁荣。



世界末日（Forgotten Worlds）

发行商： Capcom　**机 种：** MD　**类 型：** 射击
发售日： 1989.11.18　**收藏值：** ★★★



这是Capcom新型街机主板CPS1第一款作品的移植版。由于这块主板在当时来说拥有绝佳的画面处理能力，使得街机版表现出了令人惊异的图象效果，并因此而获得了1988年度GAMEST大赏的最佳画面赏。游戏中可以进入商店购买武器装备，购买后主角身边就会出现一个副机，可以发射购买的武器，也可以替主角抵挡子弹。

MD版当时在国内有一个相当响亮的名字——《世界末日》，其容量是4M。这是MD早期能够展现其硬件优势的主力作品之一，由于游戏保留了双打功能，相比同时期其他主机的作品来就更加突出。在MD版中主角除了能够象街机版一样进行顺逆时针旋转攻击外，同时按下射击键和旋转键，还可以使副机做自转，实现更加多变的射击方式。游戏的画面和音效在当时的家用机游戏中绝对是顶级水准，令人眼花缭乱的火爆画面充分体现了世嘉“把街机搬回家”的口号魅力。游戏的《FAMI通》评分是27分。

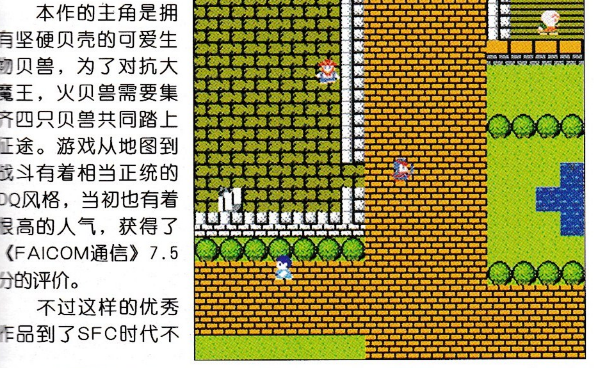


贝兽物语（Kaijuu Monogatari）

发行商： Namco　**机 种：** FC　**类 型：** 角色扮演
发售日： 1988.11.18　**收藏值：** ★★★

本作的主角是拥有坚硬贝壳的可爱生物贝兽，为了对抗大魔王，火贝兽需要集齐四只贝兽共同踏上征途。游戏从地图到战斗有着相当正统的DQ风格，当初也有着很高的人气，获得了《FAICOM通信》7.5分的评价。

不过这样的优秀作品到了SFC时代不知为何却成为了HUDSON的一大支柱。Namco在FC时代不少的经典都存在这种现象：“花式撞球”被DATA EAST收回，“女神转生”的ATLUS最终自立门户，本作的制作方BIRTHDAY也投奔HUDSON旗下，令人费解。而除了SFC版“《大贝兽物语》系列”外，游戏还在GB以及GBC上推出过外传作品。



滚雷2（Rolling Thunder 2）

发行商： Namco　**机 种：** MD　**类 型：** 动作
发售日： 1990.11.19　**收藏值：** ★★★

前作的FC移植版曾被称作“三K”，游戏以子弹有限而且不能连射的手枪为主要武器可谓与当时流行的强调射击快感的作品背道而驰，但依然受到了不少玩家的喜爱，以至于后来把Capcom的《人间兵器》也叫做“三K二代”。

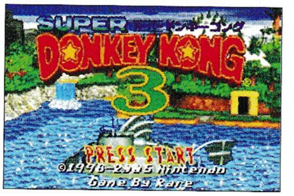
本作才是正真意义上的续作。游戏同样来自街机移植，虽然Namco当时十分落魄，但制作游戏的态度还是相当认真，并没有因为是给对手主机移植就草率从事。MD版的画面相当漂亮，远胜线条单一的FC版前作，而在操作方面也继承了前作那种尽量精确掌握敌人将要出现的位置、一发毙敌的特色，这在MD主机上是比较难得的。此外本作支持双人同时进行，相信许多玩家都会乐于使用性感的女主角吧。

游戏后来还在MD上推出了3代，而且是MD的独占作品，可见Namco当时对于MD还是相当支持的。



超级大金刚3（Super Donkey Kong 3）

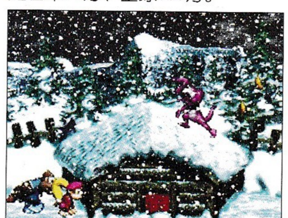
发行商：Nintendo　机 种：SFC　类 型：动作
发售日：1996.11.23　收藏值：★★★★



时隔一年如期而至的《超级大金刚3》依然选择在SFC主机上推出，一方面是由于SFC所拥有的深厚市场根基，另一方面也是由于RARE尚没有为N64所需要表现的3D图像效果做好充分的准备。

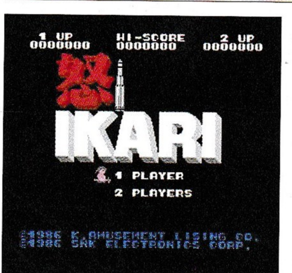
本作中玩家使用的是前作的母猩猩迪克西和新登场的强壮雄猩猩丁基，任务则是拯救大金刚和迪迪（汗，真是一代接一代）。画面方面继承了系列一贯的精美传统，操作也依然非常流畅。而在谜题设置以及关卡数量上有了进一步提升，全部8个大关48个版面，不仅要全部完成，还需要搜集全部的41枚金币并救出15只宠物鸟才能最终通关，因此游戏中还加入了大量的剧情对话来推动情节发展。

作为系列三部曲的最终章，本作并没有辜负为该系列在SFC上的旅程划上一个辉煌句号的使命。游戏的销量在末期的SFC主机上依然达到了177万，全球累计351万。游戏在次年依旧推出了GB移植版，不过只有海外版，日版直到2000年初才在GBC上登场，累计销量是日本28万、全球141万；而2005年底的GBA版销量是日本14万、全球103万。



怒（Ikari）

发行商：SNK　机 种：FC　类 型：射击
发售日：1986.11.26　收藏值：★★★★



在街机上以全方位模拟转向的操作方式而名噪一时的俯视画面动作射击游戏，也是SNK创业初期的代表作之一。支持双人同时进行，冲锋枪和手雷的标准配置，可以乘坐坦克，这样的设计对于当时的街机玩家有着莫大的吸引力。

FC移植版是SNK的第二款FC游戏（第一款是ASO），容量是128KB。虽然移植得比较差劲，角色的移动速度由于强调16个方向的转动而变得很慢，在枪林弹雨中完全没有躲闪的能力，而版面也比较单调重复，色彩、帧数等方面都存在明显不足，不过这些在当时的玩家来说都算不上是大问题，玩家们需要的只是双人合作、漫长的关卡、丰富的武器，加上一个无限命的秘技（汗）。游戏中出现的宝物相当多：S是子弹加速，L是射程加大、F是穿透枪（坦克可以发射火箭弹）、B是大型手雷，此外还有增加子弹、增加手雷以及增加坦克燃料的油罐，特点地点还会出现隐藏宝物，其中除了奖分宝物外，最有用的是可以让自身不怕敌人撞击的匕首、移动加快的SS和三点状的霰弹枪。整个游戏虽然只有4关，但是通关一遍的时间比起有10关的《古巴英雄》只会更长。此外，游戏比“古巴英雄”更强的一点就是可以双人分别乘坐坦克。不过游戏途中可能会出现被障碍物卡死的恶性BUG，一旦遇上只能重来。

笔者对这个游戏的感情很深，那盘高K强卡8合1——“《魂斗罗》、《怒》、《赤色要塞》、《壮志凌云》、《绿色兵团》、《神鹰一号》、《沙罗曼蛇》、《1944》”，如果现在能出现在老玩家的面前，你肯定会买下来珍藏。我们至今都还清楚的记得那个可以说是史上最长秘技的选关法：标题画面输入↑↓AAB←→AB↑A↓→→←B↑←A→B←→A←↑A↓A→←B。现在是拿起GBM就会怀念起FC时代，让人眼眶发热……



饿狼传说（Fatal Fury）

发行商：SNK　机 种：ARC　类 型：格斗
发售日：1991.11.25　收藏值：★★★



初代的《饿狼传说》就诞生在这一天，正是这个作品拉开了SNK十余年的2D对战历程，使得MVS主板成为业界的一个传奇。南镇兄弟特瑞和安迪与目空一切的霸王吉斯之间的恩怨是本作的主题，并深深的影响了系列作品包括后来的“《KOF》系列”的设定。

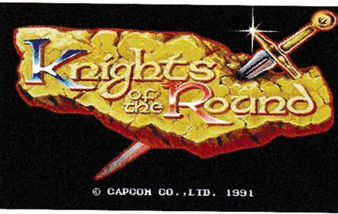
实际上本作原本是作为一款清版打斗类型的作品而进行策划的。由于SNK社长高堂氏素来对Capcom的迁本氏心存猜忌，将其所建立的算是后起之秀的Capcom视为敌手，极欲与之一较高下，而在“街霸2”获得空前成功后，为了顺应潮流，本作于是推翻了原本的企划进行重做。不过游戏中出现的两线战斗系统、2打1模式还是能看出清版类型的痕迹，这也成为当时的一个话题——当然最后并没有形成主流。

上初代作品除了塑造了特瑞、安迪、东丈、唐师傅、吉斯等经典角色形象，构架了整个系列的剧情基础外，在对战游戏的本质方面基本上是没有什么贡献的，由于技术力方面的落后，游戏的操作性完全不能与近乎完美的SF2相比，甚至只相当于4年前初代“街霸”的水平。SNK的这个不足要直到两年之后《饿狼传说特别版》的推出才得以改善。本作在12月20日推出了卡带版，容量是55M，在当时的NEO.GEO卡带中也算高的，与CPS1的“街霸2”在同一档次。



圆桌武士（Knights of the Round）

发行商：Capcom　机 种：ARC　类 型：动作
发售日：1991.11.27　收藏值：★★★★



CPS1主板八大神作之五，在国内享有盛誉的街机名作。作品使用了亚瑟王时代的神话背景，玩家使用的就是亚瑟王、兰斯洛特和珀西瓦尔。本游戏并不像CPS1多数作品那样强调连续攻击打倒大批敌人，而是巧妙的利用前＋斩的重斩和后＋斩的防御两种技术的结合带给玩家一种非常有节奏的精确操作满足感，这一点至今依然为众多高手所称道。游戏中还没有升级概念以及骑马作战，而依照特定的打法出现的特殊宝物也是当初街机玩家反复研究的动力所在。此外，支持3人同时进行也是当初能够火爆街机厅的重要原因。

本作的家用移植版本只有SFC版，但该版本缩水相当严重，所以，还是玩模拟器版本比较合适（Capcom后来在PSP和PS2上推出的精选合集其实也就是官方模拟器）。



疯狂大射击（Parodius Da!）

发行商：Konami　机 种：FC　类 型：射击
发售日：1990.11.30　收藏值：★★★

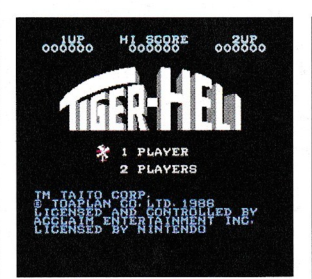
国内也称之为《Q版沙罗曼蛇》，是Konami利用旗下的著名角色联合出演的杂烩型作品。游戏中的四个主角分别是宇宙巡航机、章鱼君、兵蜂和企鹅，能力当然各不相同。游戏主要采用“宇宙巡航机”的能量胶囊火力提升系统，并加入了兵蜂中的铃铛，铃铛的作用十分强大，但有时间限制。这部作品无论画面还是音效都充满轻松的搞笑风格，并一举获得了1990年度街机GAMEST评选的最佳STG赏。

Konami选择在SFC主机已经发售并正在为这台新任贵族准备“宇宙巡航机3”之际，推出了本作的FC移植版，可谓是仁至义尽。FC版容量依然是256KB，基本保留了街机版的要素，包括四分身也完美再现，与街机版无异（做到这一点真的是超感动啊）。就游戏画面而言，在发色数、卷轴处理以及角色等方面也基本达到了FC的极限水平。此外，游戏开始前还可以选择3种难度。唯一可惜的就是游戏没有实现双打功能，不过这一点即使是在后来的PC-E甚至SFC版本中也并没有实现，FC的玩家提前了一年多玩到，那是早玩早有福了。



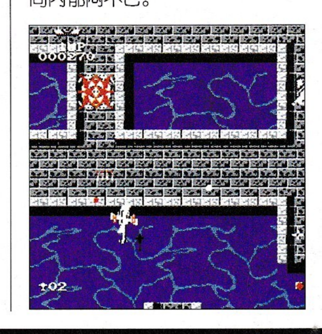
虎式直升机（Tiger-Heli）

发行商：Nitendo　机 种：FC　类 型：射击
发售日：1986.12.5　收藏值：★★★



这部作品可以看作是《究极虎》的雏形。玩家操作一架武装直升机进行战斗，直升机两旁挂有两颗炸弹，战斗中如果敌人正好击中炸弹，便会自动爆炸，可以救命。此游戏的一大特点在于敌人（主要是坦克和舰艇）的攻击相当准确，而且只要还在画面内就会不断的发动攻击，由于敌人会从各个方向出现，而直升机的射程不是很远，动作也比较缓慢，再加上中弹判定相当大，使得难度很高。

游戏的FC移植版可以说是FC上面最早的“正统纵版射击游戏”，除了图像方面略微粗糙了一些，游戏继承了街机版的高难度，而且直升机的中弹判定比街机版更大。值得一提的是本作容量虽然只有64KB，但因为是当时FC上为数极少的可以使用保险的纵版射击游戏，而且是从街机移植，因此常常与高容量的节目一起作成高K合卡，例如256KB级别的超强8合1《超级魂斗罗》、《忍者龙剑传2》、《双截龙2》、《霹雳神兵》、《兽王记》、《特殊部队》、《机械战警》、《虎式直升机》，在那个时代属于顶级组合卡，当年猪头购买FC（小天才IQ201）时，这盘卡要价280元，几乎可以和主机的价格相比。而且因为这盘卡容量过大，笔者那台主机竟然无法兼容，无奈之下只好选择了一盘128KB级别的8合1，很长一段时间内郁闷不已。



半熟英雄（Hanjuku Eiyuu）

发行商：SQUARE　机 种：FC　类 型：策略
发售日：1988.12.2　收藏值：★★★★

SQUARE在《最终幻想》获得预期之外的成功之后可谓是信心大增，一扫之前作品默默无闻的凄凉局面，并进而开始向更多的领域发展。这部半熟英雄是一款SLG，不过却已经带有当今流行的即时战略特色，而最大的卖点则是那个几乎有点令人难以接受的疯狂的半熟世界设定。游戏的制作人是现任S.E第七开发部部长的时田贵司，除了“FF”系列外，他后来还曾经参与了“《寄生前夜》系列”、《保镖》以及“《武藏传》系列”的制作。当时本作由他一个人同时主持剧本、编程和角色设定等多项开发工作，可谓是尽展其才华。而半熟的设定在后来的系列作品直到PS2版和NDS版都得到了很好的保留。本作当时受到了普遍的好评，紧接着就是FF2的登场，1988年底SQUARE可谓是意气风发。本作后来在SFC以及WSC都推出过复刻版。

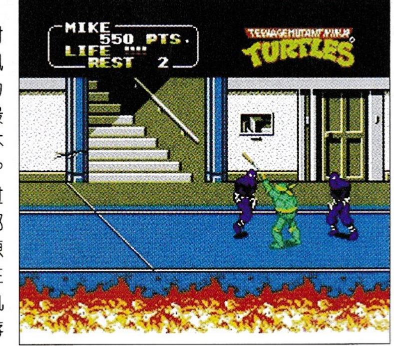


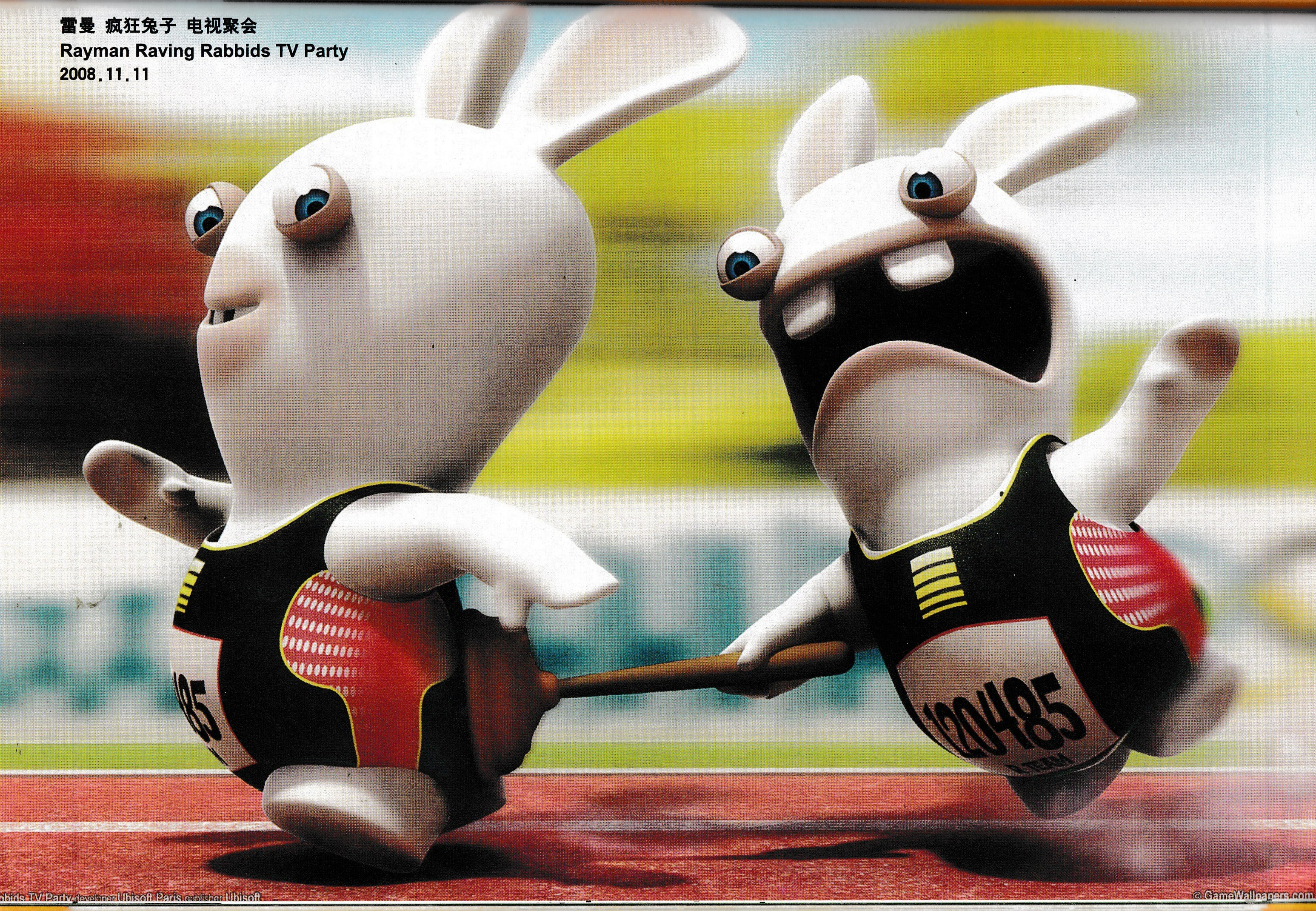
忍者神龟（Teenage Mutant Ninja Turtles）

发行商：Konami　机 种：FC　类 型：动作
发售日：1990.12.7　收藏值：★★★★

严格说来这个才应该算是TMNT系列的初代作品。游戏来源于有名的街机版移植，由于街机版支持4人同时进行，所以在机厅中风靡一时，甚至一度成为了美国街机厅普及度最高的作品。FC版虽然不能像街机版那样支持4P进行，只能双打，不过在保留了街机版的全部版面基础上又增加了原创的新关卡（例如第三关的市郊雪地就是街机版所没有的），使得游戏的流程相当漫长。游戏中的角色造型、音乐都非常接近原作的感觉，加上可以显示杀敌数量，在国内也非常受欢迎。不过游戏中角色的性能基本没有差异，招数较少，敌人的种类、攻击方式以及打击判定都比较单调，玩久了会有枯燥的感觉。

另外，游戏的美版和日版虽然流程完全相同，但是在美版中飞踢是可以一招毙敌的，日版则不能。





雷曼 疯狂兔子 电视聚会
Rayman Raving Rabbids TV Party
2008.11.11

游戏城寨

游戏·网络·音乐互动志

游戏生活部分

山寨有理
欢迎来到中式同人时代

该有的功能都有，没有的功能也有
你演我也演，你拍我也拍
一时锣鼓还是绕梁三日？

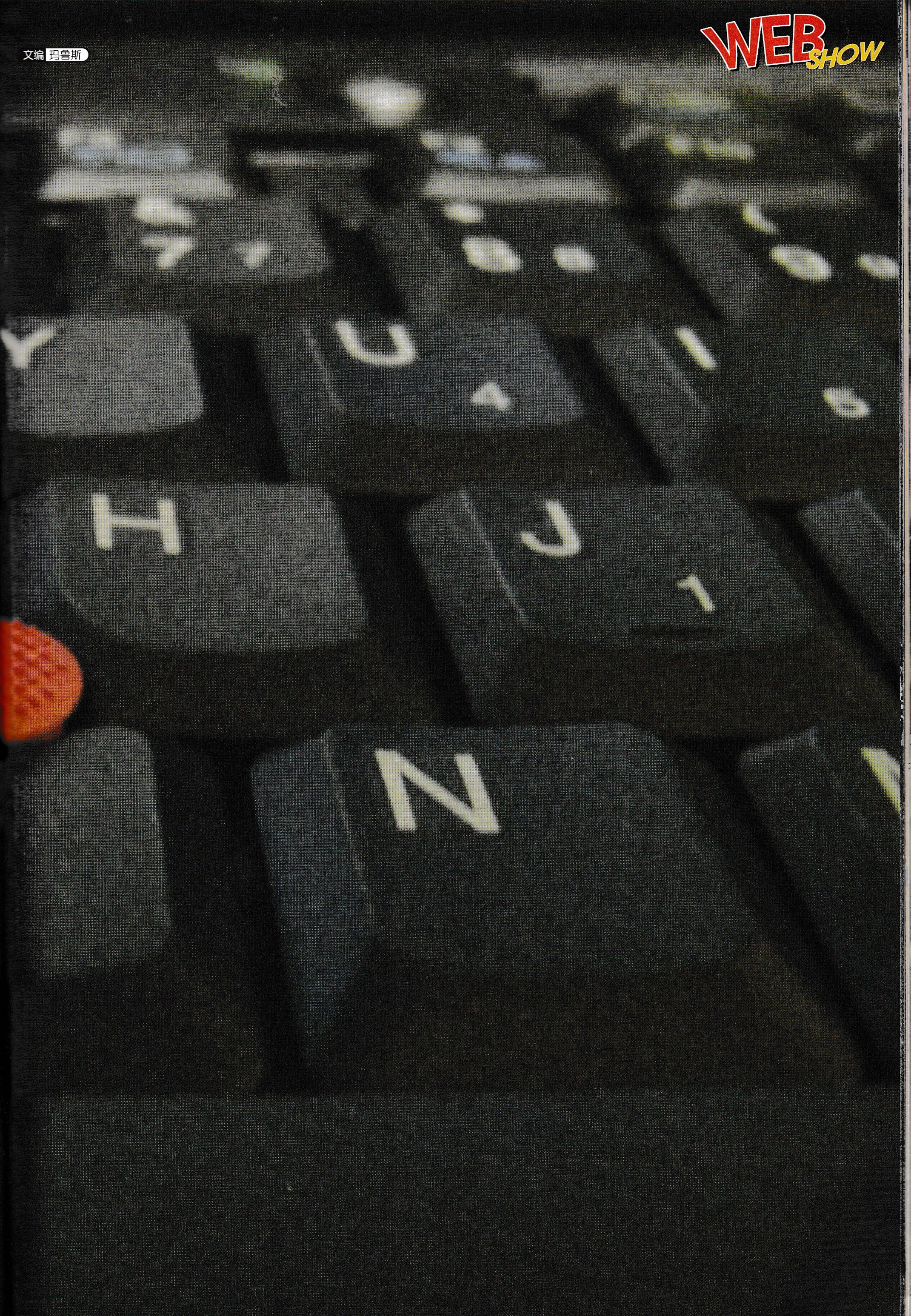


山寨有理
——欢迎来到中式同人时代

策划：玛鲁斯　文：君谦

随着近几年逐渐出现的山寨手机到各种山寨产品，“山寨”一词已经从经济行为演变为一种文化现象。如今“山寨相机”、“山寨电影”、“山寨明星”甚至“山寨版的春晚”等诸多带有模仿性质的“山寨现象”层出不穷……

2008年，“山寨”绝对是一个非常醒目的标签，在网络和我们的生活中，它早已不仅仅是抄袭、模仿、侵犯知识产权的代名词。种种的恶搞创作、各式各样的“Cosplay”，“山寨文化”的兴起代表着什么呢，而它究竟能否为这些草根阶层争取到与“精英”们相同的话语权？





名词解释

shan zhai 山寨

亦作“山砦”。

❶筑有栅栏等防守工事的山庄。[宋]李心传《建炎以来朝野杂记·龙州蕃部寇边》：“王铖又请於其前筑水山寨，以为戍守之所，朝廷皆从之。”《宋史·岳飞传》：“飞指画甚大，令已至伊洛，则太行一带山砦必有应者。”《元史·世祖纪七》：“发蒙古汉军都元帅张弘范攻漳州，得山寨百五，户百万一。”

❷泛指山村。《人民日报》1968.11.3：“喜讯传到祖国广大农村、山寨和渔乡，亿万贫下中农一片欢腾。”

❸旧时绿林好汉占据的山中营寨。《水浒传》第五一回：“吴学究道：‘山寨里头领多多致意，今番教吴用和雷都头特来请足下上山，同聚大义。’”《明史·项忠传》：“流民附贼者至百万……贼潜伏山砦，伺间出劫。”

❹指有嫌疑仿冒或伪造第三方商品的生产厂家。“山寨”从字面来解释：——在山寨中，逃避政府管理。“山寨”一词源于广东话，代表那些占山为王的地盘，有着不被官方管辖的意味。

❺通俗得说就是盗版、克隆、仿制等，一种由民间IT力量发起的产业现象。其主要特点主要表现为仿造性、快速化、平民化。主要表现形式为通过小作坊起步，快速模仿成名品牌，涉及手机、游戏机等不同领域，由此衍生的词汇有山寨机、山寨明星、山寨鸟巢等。这种文化的另一方面则是善打擦边球，经常行走在行业政策的边缘，引起争议。在其它产业，“山寨厂”多是表示那些供应正规厂上游配件的非正规作坊，或者生产成本低、质量不稳定产品的草莽厂家。“有句行话叫‘这种产品连山寨厂都能做’，经常表示这产品的设计、技术、生产门槛已经很低了。”现在，就连电影也有山寨版《画皮》，《剑蝶》，山寨一词也逐渐出现在一些应用写作的文章之中。

山寨文化的兴起
——我和你一样行！

很多明星出席重要场合最怕“撞裳”，强调服装品味与众不同，曲高和寡，自然彰显身价，然而山寨文化的时尚则是偏偏要和你雷同。

草根阶层的自娱自乐带有反智的意味，通俗点说，就是你玩你的，我玩我的，你高雅打桥牌，我俗点斗地主，你一掷千金大片“无极”，我鼓捣“一个馒头引发的血案”。山寨春晚、山寨电影、山寨明星等亦如此。当用来录制一台晚会的设备不再为电视台、专业人士独有时，一台山寨版的春晚，一台山寨版的电影，就可以从草根手里出现。而近些年星光大道、明星脸等模仿秀栏目，原本就是山寨明星的雏形。无论是山寨明星，还是山寨春晚、电影，之所以被模仿仍在于被模仿者没不可复制的内核。事实也即如此，一些晚会、明星原本就是包装出来的纸老虎。而一旦拥有包装技术，草根亦能如法炮制，山寨版由此而生。当它看到主流圈子或精英作品的软肋时，不是用刺痛的方式，而是利用普及的技术（比如手机技术、网络技术、摄像技术等）重新制造一个山寨产品与之抗衡，尽管没有被模仿者知名，但山寨产品仍可以靠质量上层、价格低廉赢得公众喜欢，抢占主流圈子的半壁江山。

山寨文化其实是一种消解主流的文化，是草民对垒精英的文化。无论是名牌，还是明星，当包装的技术和手段为大众掌握，不再仅局限在主流圈子、精英人士手里时，被民间消解、被“山寨”，就成为必然。这是山寨文化从IT行业，迅速波及到其他行业和领域，迅速兴起的原因所在。

山寨段子

山寨机《大腕》版

一定得选最好的硬件芯片，雇法国设计师，做就得做最高档的手机；平台直接用MTK，屏幕最小也得3.0的，什么智能呀、电视功能呀、双卡双待呀、能给它装的全给它装上：前面一个摄像头、后面一个摄像头，手机一开机，甭管有事儿没事儿都得跟您说：“咩事啊？”一口地道的广东普通话，倍儿有面子；手机里再建一读卡器，卡用索尼的，一个G就几十块；再装一特大电池，365天待机，就是一个字儿——爽，接个电话就得说它一个小时才行；周围的人不是金立就是CECT，您要是拿一外国机器。都不好意思跟人打招呼：您说这样的手机，一部得卖多少钱啊？——我觉得怎么着也得2000多块吧。2000块？你打劫啊？1000块起，您别嫌便宜，还必须打折，您得研究顾客的购物心理：买手机连1000块都不愿意掏的主，根本不怕你便宜；什么叫现代人士你知道吗？现代人士就是买东西就买最便宜的，不买最好的。所以，我们做手机的口号就是：不但要好！还最便宜！

遭遇

某天晚上，我值班，有人报警说有个酒醉男子在他店门口闹事，我们就把他带回来派出所，“约束至酒醒”。那个男的到了派出所还在发酒疯，用他的手机砸头，领导怕出事，就把他的手机收了起来，放在值班室让我看管。

这是一台神奇的山寨机，我粗略看了一下，有9个扬声器！这时，惊悚的事情出现了，有人不断地给这个手机打电话，铃声是《狼爱上羊》。俺的天啊，电话是不停地打，手机铃声起码有100分贝，大得连一般的说话声都掩盖过去了。我接起来，打电话的也是个醉鬼，无法沟通。我想关机，需要关机密码！我想等他没有电自己关机吧，响了2个多小时还没用完一格电！

我想，那好吧，我拔电池。真是聪明反被聪明误啊，我做出了人生最错误的决定！电池一拔出来，这个手机居然还有警报声，没错，就是警笛那种警报声，比我们警车的警报声还要大声，你说电池都没了他哪里发出来的声音啊？响了十几分钟还不停，没办法，我只能把电池又装了回去，开机，继续《狼爱上羊》的歌声。

到了凌晨2点多，那个人终于清醒得可以正常沟通了，我痛哭流涕地把手机还给他，请他赶紧离开派出所，放我一条生路。




■要论拍照功能谁最强大，看看咱装的单反镜头。

■MSN、火狐、Mideaplayer……实用工具一应具有。

■“爱疯”有的，咱也有。

■造型千奇百怪，绝对标新立异。

山寨制造手机

该有的功能都有，没有的功能也有

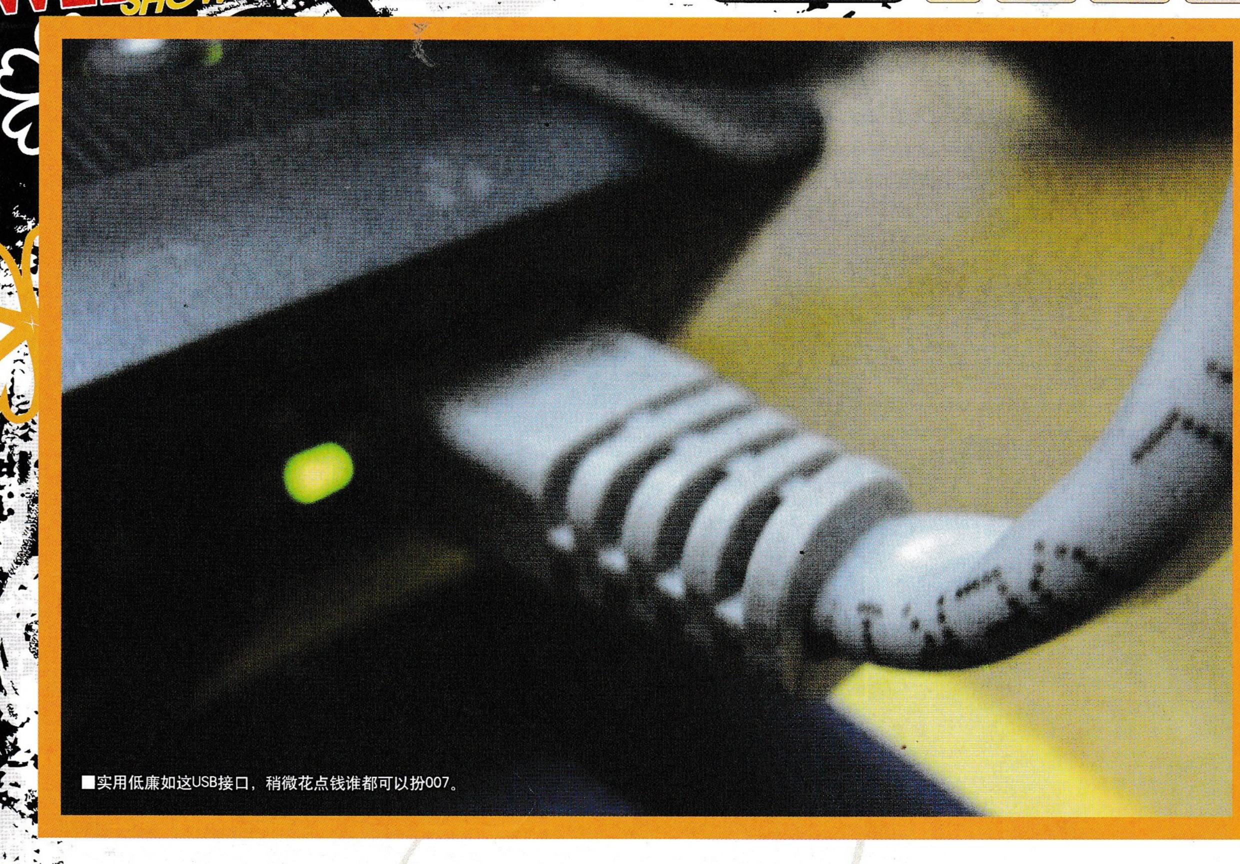
如果你逛街时看到旁边小巷小贩摆摊，上面放着几台手机。晃眼一看外观，好似某N记品牌，打开一看上屏，又和某S记品牌类似，而键位排列又如同M记。再合盖找找机身标签，却发现是从未听说的名字。小贩口沫横飞地介绍这三点五英寸的大屏幕，超强太阳能待机，甚至不用充电，另外带数百万像素的摄像头，超强机身喇叭，什么？这样强大的性能，只要五百八十八，立刻让你拿回家。

到2008年底的现在，山寨手机这个词已然不是什么新鲜玩意了。现金就连电视台导购上隔三差五都会播出镶钻喷金的高格调手机，更大手笔请来港台明星代言。只见广告中伊身着与手机同色的晚礼服，手持该手机，一脸迷醉，引以为傲。大约两三年前，继某些二线手机品牌明目张胆地推出与一线品牌有所雷同的型号之后，一种性价比更为诱人的选择放在了各位选购手机的用户面前。甚至到现在，在某些网站或者BLOG上会看到大大的标题写着“要买就买山寨手机！”的用户心声。

“山寨机”这个词算是近来流行的山寨文化引领者，起源于某电子工业大省。这个词最初是用来称呼各种有抄袭、模仿知名厂商手机型号的手机产品，所以如同本文开头的一幕会经常在出售山寨机之处发生。山寨机往往由于出身草莽，并非名门之后，在档次上也许不如广告打得满天飞的各类一线产品，但是若论实用性和性价比，未必见得就输给这些“名门正派”。由于山寨机产于山间乡野作坊之中，人工和开发自然省去一大批开支。外观则直接取材于已上市的一线品牌经典款式，自然在工设上更无须操费苦心，只是成型的质量肯定远不如被仿名门，但至少也有个七八分相似。除去价格的低廉亲切之外，如今已然渐渐为大众接受的山寨机生产方更懂得为用户考虑。毕竟本地出身，比起国外一线厂商，更加懂得亲民——特别是了解上了年纪的父母辈。字小？瞧山寨机的大屏幕，虽然像素是低一些，但总比看不清楚要好。声音小？听山寨机的八个喇叭，虽然音质比较差，外放效果高频糟糕，但总比听不见要好。手指不够灵巧按键困难？摸出机身旁放的触摸笔，写写画画，照样发短信打电话。真不是方便了一星半点。山寨机更是有创意有头脑地开辟了新的疆土，好比印有佛祖、镶有翡翠，经过大师开光、虔诚无比的佛教手机，有虎有豹、威猛异常、不用另外付钱美化机身的手机等等。

然而前段时间出现的“狂震短信”却是让山寨手机的用户和市场都狂震了一把，起因是用户收到某条短信声称要令用户手机死机，打开阅读完整条短信之后手机便狂震不已，调查显示，受到该短信影响的用户多持的是山寨手机，国内山寨手机大多使用有“台湾黑手机”之父的某公司芯片。山寨机的质保维护和稳定性问题第一次全方位地摆上台面，并被各方质疑。毕竟便宜，节省了人工，也节省了售后，用户的权益保障比起一线厂商做得还是颇有欠缺。

到底是选择传统的一线手机，还是选择英雄不问出处的山寨机，这已经不仅仅是茶余饭后家长里短的谈资，也不再只是媒体讨论的话题。它更有可能是不久之后，就会实实在在摆在你我眼前，必须正视的问题。


■实用低廉如这USB接口，稍微花点钱谁都可以扮007。

山寨制造 很划算 数码产品

最高的性价比？

如果说山寨手机是山寨运动的引领者，那么与高新产业最为息息相关的数码产品，则当之无愧地成为继而投诚、勇往直前加入山寨大军的中坚力量。不论是MP3、MP4、数码相机、摄像头、U盘、鼠标、键盘或者任何在日常生活中经常使用的IT产品，几乎都能看到山寨版。举凡各地电脑城，每逢周末或五一国庆节假日，各家数码产品经销商便八仙过海各显神通：隆重者有当街雇佣人群手持广告牌绕街数周进行流动展示，朴素积极者门口摆摊搭台，手持喇叭大呼XXX品牌物美价廉，质量一流，厂价销售，绝对保证。

同前文提到的山寨手机一样，往往从外观和配置上会让人有似曾相识的感受。比如鼠标可以酷似做WINDOWS的厂商旗下产品，MP3、MP4大多让人想起了以工设优异闻名的某I系产品。而定睛一看之后，发现这些弄得花里胡哨的推销大多源自某些和知名品牌打着擦边球的厂商。

眼尖的读者会发现以上这些描述，和前面部分山寨手机颇有相似之处。其实从两者的内涵和产生经过而言，不难发现山寨数码大军的出现，与山寨手机萌发理由如出一辙。同样是科学技术含量较高的产品，其成本主要在于开发和研究，以及后期的行销推广，在生产制作上占总体的比例，对于厂商来说反而只是相对较少的部分。

山寨数码产品系列在成本上，大大压缩了这些寻常百姓看不见摸不着，也通常无法理解的运营开支，自然就把售价压得远比一、二线或被山寨的产品低廉许多。这些开支对于一线厂商和业界人士而言，必不可少，这些后期成本被考虑并加入至最后的定价之中，自然导致大众消费者望而却步，不敢奢求。其实就数码产品的消费群体而言，除了某些热衷时尚潮流的青少年和社会精英人士乐于追求品牌效应，更大一部分消费者在穿梭于浩如烟海的数码产品市场中选购产品时，往往首先看的是价格和性能。事实上品牌在绝大多数情况而言，只是商品实效之外的附加额度。所谓的品牌效应，在荷包里的大洋和当下即刻能够享受的功能比面子重要千万倍的理念驱使下，早就被抛诸脑后。高端的消费群体诚然为传统厂商的数码产品带来了大量的订单，然而草根大众的需求才是大势所趋。假如某一天，笑容甜美可人的导购小姐顶着烈日，手中拿着一张对比单，左右对半是列着不同品牌性能相去不远的产品。实机让你开了试过，的确满足心中要求。面对昂贵2至3倍的售价，默默掏出皮夹里硕果仅存的几张钞票，到底选哪边？

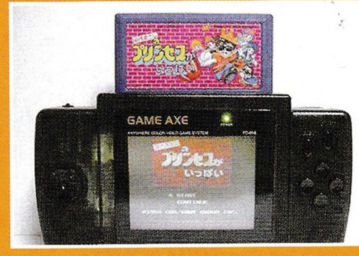
虽说性价比是山寨数码产品的一张毋庸置疑的王牌，然而在此之外照样有着破坏山寨口碑的害群之马，比如数年之前十分流行的，在全国各大卫星电视台轮流播放，集摄影、录像以及存储和其它多种功能于一体的X易拍，让人眼花缭乱之暇不禁会引发思考：到底有没有这么大的馅饼？然而据市场调查结果显示，几乎所有购买此种商品的消费者都大呼上当，像素根本远远达不到广告宣传的效果，成像也非常糟糕，就连机身本身也不过是塑料喷漆，用过没到一个月就开始大面积脱落，最后这吹得天花乱坠的稀罕物事也就成为了一件高科技垃圾放在角落，只能供有家中有兴趣的小朋友把玩把玩。

享受超低价的同时，也不能忘记对读者提个醒：眼睁睁看着数码产品成为数码垃圾，却打只得打落牙齿和血吞的风险，你准备好担当了么？

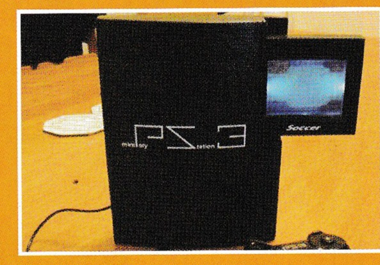




□感谢它，给我们的童年带来欢乐。











◀▲琳琅满目的“次世代”。

山寨制造游戏机

玩它可以给你带来更多欢乐

游戏青春，从山寨开始。

国内大多数二十来岁的年轻人的游戏启蒙通常是从某个打着学习益智名号，当年风头正劲时请来著名动作明星成龙代言的红白相间的“小X王”。想来很多人都记得，第一次玩“小X王”，开机出现选单画面之前，从电视机里猛然窜出来一句“小X王其乐无穷啊~”，多少会被吓一跳。那拖着长音，类似唐老鸭的语气语调，一度成为大街小巷孩子们脱口而出的流行语。

虽然可能大多数人听不清楚到底前半句念的什么，但至少其乐无穷四个字是真真切切、实实在在的。在身体力行的感受过程中，很多人第一次了解到游戏和游戏机的魅力，也是“电子海洛因”第一次见诸报端杂志。很多次看各位游戏人回顾自己的游戏生活时，总会在一篇又一篇的文章中不无唏嘘地感慨道：“多年以后我才发现，当年让人沉醉其中的‘小X王’游戏机，原来是照搬国外的红白机。”其实，在“小X王”之后，市面上推出了许多造型各异的游戏机，贩卖者依旧口沫横飞吹嘘是新产品新科技，实际上换汤不换药，还是与“小X王”如出一辙。

现而今“小X王”已然淡出了人们的视线，当年流着鼻涕穿着脏兮兮裤子的小毛头已经一本正经地西装革履，出入各类写字楼，然而山寨游戏机的文化和生产从当年拉开大幕一鸣惊人，却未曾谢幕退场，甚至有愈演愈烈之势。在距今12、3年前人流量巨大的火车站或者汽车站附近商铺，一种恍如任氏的著名掌机系列的游戏机堂堂正正地被摆上货台。用的是三节五号干电池，价钱还真便宜，通常在二十块左右，有的多合一就在数十元。安上电池打开一看，耐玩度极高的俄罗斯方块就在你掌中，多合一的大概多几个青蛙过河之类的游戏，远不如俄罗斯方块经久不衰，且永远有一种让人想战胜自我挑战极限欲罢不能的感受。这些山寨掌机与“小X王”不同之处在于不贴牌、不广告，但是销量从来不愁，售价自然十分低廉。直到现在偶尔在街上，也有不少机会能看到闲坐的人们会掏出“掌中俄罗斯”自我拼杀一把。

前两年新一代双屏掌机初出茅庐之时，国外就有新闻发过图片，内容是一批不论从包装、外观上都酷似这种新生事物的掌中游戏机，且自带天线，双彩屏，可对战，售价惊人地低——自然是相对“被仿者”而言。继续将帖子向下看去，说到打开一看，众人会心一笑，原来还是俄罗斯方块，只是今时不同往日，十余年流光变换，鸟枪换炮而已。只是不知道这可四台联机的俄罗斯方块到底有没有消费群体?

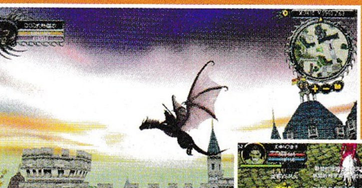
以创意著称的任氏除了掌机被山寨化为“彩屏可对战俄罗斯方块”，某前段时间以铺天盖地的势头占据某些报刊杂志电视台广告时段的威X棒也颇有山寨嫌疑：命名、外观、游戏方式，平面广告上全家其乐融融拿着该产品喜悦不已，一副乐在其中沉醉迷恋神情。

山寨游戏机往往没法达到与外观相匹配的功能，可以说是金玉其外，内里普通。家中摆着一台山寨游戏机或许可以自欺欺人，又大概只想拿来娱乐娱乐。总之消费便宜、投入极少是真理。大不了权当是体验了一把山寨文化，当了一回热闹喜庆全民动员的草根。













■同一个游戏？同一个梦想？

山寨制造 游戏

换个皮肤就是新作

游戏难做，经典游戏更难做。游戏难做是因为现在的玩家已经被无数的游戏磨练得胃口刁钻、牙尖嘴利，随便一个游戏面世不被好事者喷上几个月基本属于白日做梦——不论是大厂重磅之作或者名不见经传的低成本作品。“越来越多的游戏用户开始抱怨游戏设计的内容。这是在10多年前根本不会存在的现象。”在2007年游戏开发者高峰论坛上，一位来自索尼的工程师如是说。就像现在随便翻开一本市面上的小说，其中情节总会让人有似曾相识之感。各类题材在基本上在这些年间被用了个底朝天，所有的新意都被作者们放在如何使故事情节更繁复、人物关系更加扑朔迷离上，简直等同和读者的阅读经历较劲了。

放在游戏上同样如此，随着用户阅历的增长，以及本身素质的提升，使得他们无法不去用更高的眼光来审视一款新游戏。而要想做一款经典的游戏，要求就更为苛刻，决定一个游戏是否优秀的条件是方方面面的综合，这也就罢了，经典与成功之后，还得对着山寨游戏的出现无可奈何。

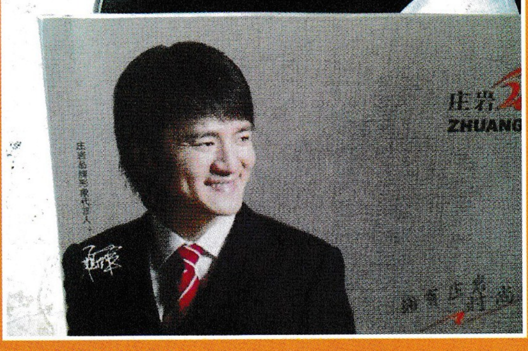
所谓经典即好用，早年有山寨游戏雏形的比如国产众多跟风武侠角色扮演作品之于仙剑，台湾某公司开发的XX天使之于王菲唱主题曲的某作，现在风头一时无两收购两大网络文学站点运营、号称没有外挂却外挂满天飞的的网游之于暗黑，说到底要么是系统剧情一起有样学样，要么美工人设一并搬来，要么就拿个系统和模式，总之这些东西放在你面前，叫做致敬。而近年来单机市场惨淡，一年鲜见五六个作品，网游市场则依旧如火如荼，则新品辈出。若有好奇者，随便找一个注册账号打开一看，除了背景音乐、人物头像稀罕换一个，整个系统如出一辙。正在疑惑到底谁真谁伪时，大可看看近几年最流行最有话题的网游是什么，便足以恍然大悟。

这也罢了，穿新马甲就当重获新生，也就随他去吧。却不想更有甚者，打着别家公司作品的旗号为作品命名，使用别家公司的音乐作为BGM，挂着“永久免费”的图标，却接受所有类型充值卡的充值。别急，这还不算荒谬的，如果想充值，必须要经过电话联系客服，告诉对方账号密码，才能完成充值。服务器号称有四个，但实际上根本就是一个；游戏中的素材模型，来自前文提到的某外挂满天飞的网游；人物还是标题那系列中的人物，只是头像照搬“《三国志》系列”，人物模型又带人穿越至华义国际代理的《石器时代》；场景虽然是45度伪3D，照样能把地面贴图搞得深浅不一接缝明显；城内地图还来自传奇，城外就跳变去了大话西游，还可以完全无视地形腾空行走……读者切莫以为到此为止，地图命名上还可以见到“挂号一”“挂号二”这类名词，民居中的贴图绝对来自现代家装论坛……

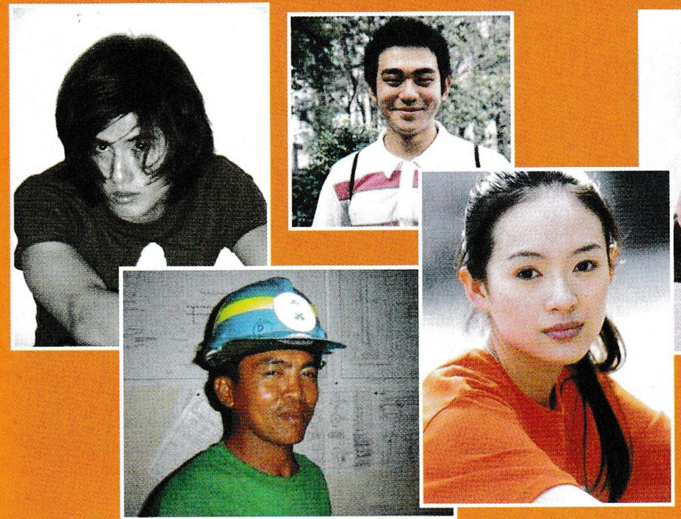
山寨游戏，想说爱你不容易。

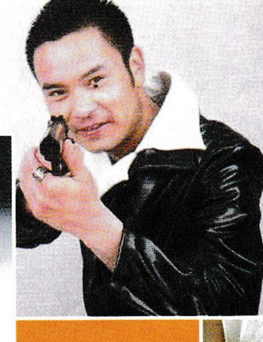
与山寨游戏一样，用已面世的游戏素材和世界观，以原游戏中的角色为主角，重新构筑剧本并且制作的作品，称为同人。在性质和定位上与山寨不同的是，同人是对原有游戏的拓展和延伸，比如国内著名的钢炼同人游戏《青鸟的虚像》。





◀▲山寨明星代言山寨产品。









■长得像没有错啊！谁不想当一回明星？

山寨制造明星

从模仿秀到明星脸

曾经有个玩FPS异常强悍的朋友，长得很像周杰伦——当然这是在周杰伦出名之后。在那之前，我们一直觉得他长得就是有点其貌不扬罢了，而且由于他给人感觉颇有些颓废，一众嘴欠的小子还给他安了个不雅的绰号。所以，这明星的效应有多大，不言自明。自从这人有几分神似周董的消息传开了以后，走在路上，还经常被迷恋周董的小女生躲在后面叽叽喳喳，作花痴状跟随者众多。

好像从那年头开始，各类综艺节目里赫然多了一档模仿秀，主持人神神秘秘带出数位嘉宾，大多用面具遮着脸，由主持人一一拿下，一张张酷似明星A或明星B的原来藏在面具之后。观众席中发出数道惊叹。“好像XXX。”如主持人当场采访，很多人如是回答。自然除了追求外在的形似，同样也有追求神似的。节目中也会来一个乍一看和任何潮流圈里的明星都不搭边的家伙，开口说话，声音也不像谁。主持人故弄玄虚地问到底您老上这台节目来干嘛呢？只见此人很老练地打个响指，MUSIC上，灯光闪烁，开始唱歌跳舞，时而摆手类似明星A，时而甩头类似明星B，时而踢腿类似明星C。再开口唱歌，第一句是刘德华，第二句是张学友，第三句突然变王力宏。听得现场尖叫连连，电视机外观众咋舌不已。

一时间全民流行明星脸，有人被旁人说一句觉得发型有点像某某明星，回头越想越觉得是这么回事，对着镜子琢磨端详，喜不自胜，无意识间就向这位明星靠拢——不论是口音、语气、动作、习惯——直到看到诸如某技校广告里一群青春少女簇拥下、看上去极为面善又与印象中不大相同的某位仁兄，大约会突然意识到这不是接近山寨明星所为么？

所谓山寨明星，自然与正牌明星或模仿的概念有所不同。正牌明星通常虽然要经常打着“国内XXX”以及“小XXX”“XXX第二”之类的旗号作出道宣传，但是不论是一流还是不入流的明星，往往被问到“你是否像XXX”这一类问题时，或泼茶或跺脚或骂娘，没见过几个承认的。明星大腕的模仿者则很明白自己是模仿行为，通常参加一些非商业性质的节目或者演出。而山寨明星通常平时不露脸，一露脸必然在某些商业广告或者商业宣传上来来去去。很明显他们的出现，是由于商家既想利用明星效应达到一定商业效果，又不愿意投入太多经费用以聘请真正的明星，所导致的结果。这些广告打打擦边球倒也说得过去，要请大牌明星难见面、难伺候、身价又高，毕竟预算有限请个李鬼也是可以接受的。商家为了自身利益，堂而皇之地为山寨明星们加上不属于他们自身的标签，比如“XXX秀”。然而这些只要不直接署名，在法律上并不存在侵犯肖像权的问题。

其实商家投机一把，看中的无非是有些消费者认脸不认货，利用了各位如痴如狂的歌迷、影迷的一种崇拜心理罢了。LU



■据说"山寨春晚"已经融资百万。


■才女蒋方舟拍"山寨百家讲坛"，边剥毛豆边搞讲座。


■"山寨红楼梦"即将开拍，西南大学200班花系花争当"山寨林黛玉"。



■经典的《鸟笼山剿匪记》，全都是被逼的。

山寨制造 影视

你演我也演，你拍我也拍

影视也能跟山寨扯上关系？当然。只是这个山寨影视，和前面的山寨产物的概念，又有所不同。山寨影视应当一分为二，商业和非商业分开看待。

先谈谈商业山寨影视。前面所提的那些，大多与正牌的重要区分在于投资少，造价低，包括山寨明星也是如此。不过轮到影视这种跟艺术沾边的东西，那又要换一种角度来谈论。如果要论投资，港台武侠剧的假布景假道具可谓是草台班子典范。看看满筐的塑料玉碗，涂着颜料就以为别人认不出来的泡沫大石，由绿色地毯铺开连卷边都看得一清二楚的地面……这些在港台武侠片里比比皆是，可是话虽如此，依旧不妨碍石头砸在人身上还会蹦三蹦的83神雕成为如今人们仍旧津津乐道的好片。

简单地以是否低成本来定位影视山寨与否，未免有失公允。制片方往一个剧组里投入大量的人力财力物力，用心考究每一件器物，把戏服制作地华美无匹，场景布置得美轮美奂，也未必见得跳得开山寨二字。相应的，就算是直接改编别人的剧本，投资极少，人物草根，剧本还有漏洞，说不定没人说它山寨，还能在学院派的电影节拿大奖。

影视山寨不山寨，不只得看形，还得看神。

经常会看到不少翻拍片，原片或韩或日或美。韩剧那种哭哭啼啼动不动车祸白血病的题材按下不提，通常无非是把豪华级山寨拍作低级山寨。而日剧和美剧就让人看着着实费解一把：女主角还是青春无敌美艳骄人，男主角长得还算是一表人才玉树临风，剧情往往根据需要稍作调整，可就是让人纳闷，怎么感觉味道就不对呢？又看某些青春偶像台剧，小姑娘年纪十四五岁最是喜欢：剧本是原创的，投资不算低成本，明星也是一步一个脚印走出来的……还是感到一股浓浓的山寨味在紧紧相逼。

是做作的演技？是拙劣的台词？是名不副实的描述？说到底还是眼高手低的毛病。

相反如今年某引进梦工厂动画，该电影很是引发了一股热潮，算得上叫好又叫座。此片不再像以前的西方影片一样，将东方文化抽象为几个概念性的符号生吞活剥，比如功夫、太极。而是选择了先试着去理解，将渗透于东方文化中的孤清和禅理慢慢消化，在作品中渗透、重现。至于某些社评说此片是山寨我国文化，知情者其实大可一笑置之。

非商业山寨影视又是另外一码事，视频网站上大有网友自拍的红楼梦，场景服饰都取材于家中；前两年有初生牛犊胡歌调侃无极之作"一个馒头引发的血案"在前，"鸟笼山剿匪记"在后；并非专家教授的普通民众也走上讲台，开起了"百家讲坛"。这大可视作是业余选手对于平素看来遥不可及的影视创作的一种尝试，自娱自乐，自唱自和，聊作怡情，有何不可？倒是专家如果称这样的山寨危及正常影视创作的激情和发展，那才有些不可理喻。

万紫千红总是春，人们的生活永远不缺乏你方唱罢我登场的热闹，在当今对事物看待越来越宽容，大众也越来越富有娱乐精神的趋势下，山寨影视也许会成为今后的一种主流。



百谷虎山寨搜索引擎







集成三大搜索引擎，步入搜索新时代

实用网址导航

BaiGooHoo搜索



▲"知名"搜索引擎百谷虎——百度+谷歌+雅虎。

■从国外到国内，从你家到我家，社交网换汤不换药，谁功能插件多谁就赢。

山寨制造网站

就是比你插件多

友人L今年趁暑假，终于向大洋彼岸的导师请到了假，回了趟国内。某天他在QQ群上不无诧异地发出一条信息，说原来国内也有XXCEBOOK这类网站？其实他看到的不过是国内向该网站学习运营方法并且照搬系统架构的数个以交友为目的的网站之一。这些网站不仅从模仿起步，对进行了全系统汉化工作，可谓说有些"露骨"的对国外知名网站进行了克隆，方便了本土用户，还接着进行了二次开发利用，使插件更加丰富，功能更加方便，如提供了可供用户存储的网盘功能。其达到的效果是显见的：用户玩得不亦乐乎，连呼过瘾。

身边除了交友网站，许多博客网站其实也都有模仿原型，比如某搜索引擎的博客之于某即时聊天软件的空间，某即时聊天软件的商城至于某知名网络商城。但模仿本身，只说明能力问题。没办法做完全原创，并不代表铁了心想吃别人剩下的那点残羹冷炙。所以擦边球打完之后，怎样运营怎样改善才能使山寨网站更加圆转自如，这是这些网站必须要思考的问题。老话说时间是检验真理的唯一标准。山寨的牌子姑且是贴上了，但是山寨网站是否就说明无法运转或者低人一等？其实未必。君不见上文提到的这些网站依旧红红火火，用户众多，而且越来越有大家之势，所以说这些网站，着实不可小视。

然而有趣的是，这些网站如今也遇到了不大不小的麻烦。某个前几年收购门户大站的公司，近来注册了一个与前文所提到的网站A相类的域名——类似到何等程度呢，打个比方来说，倘若用户在地址栏敲入网站A的域名前几个字，很有可能跳出的就是山寨版的山寨A。该公司这一举动，不由得搅得网站A的运营者有几分头疼。李逵遇上李鬼，当然是二话不说举手便打，这好像很理所当然。那李鬼遇上李达之后，到底应该作何举动？

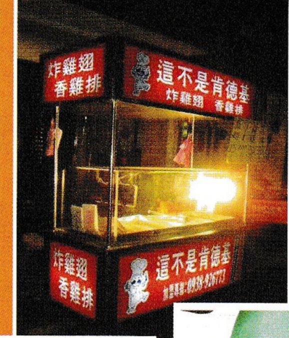
说到山寨网站的功能性，前段时间大有"左青龙、右白虎、老牛在腰间"的终极搜索引擎霸者、六神合体雷霆王一般的百谷虎天外飞仙横空出世，可谓是一剑西来，天下俯首。起因在于有人无意间找到这个名为百谷虎的网站，该网站集成所知甚广的著名搜索引擎百度、谷歌、雅虎三者于一身，搜索栏上方直接打出了"百谷虎山寨搜索引擎 集成三大搜索引擎，步入搜索新时代"的粗体大字广告，下方则是"BaiGooHoo"一个新造单词，姑且算作本坦诚的山寨网站的LOGO。有些网友对照百度、谷歌、雅虎的LOGO发现，该图标根本就是将原版的标志剪切拼贴。另外这家网站还贴心地打出了友情提示"本搜索适用于19'及以上宽屏显示器浏览"。这其中有什么玄机？随意敲击一个关键字，页面没多久跳转到搜索结果，整个页面分为左、中、右三栏，从左到右的确是百度、谷歌、雅虎的搜索结果，不用重复劳动，倒是的确方面。不过缺点在于，屏幕不够宽的朋友，可能就会看到三个被分割的块挤在一起，看上去有些辛苦，此刻许多人恍然大悟，原来这就是友情提示的意义所在了。下面的版权声明上依旧坦坦荡荡，写明内容来自百度谷歌和雅虎，再下面一行小字说"正在备案中"，只是不知道这备案是否会通过审批正式上道了。

这些网站，倒是充分发挥了拿来主义的精神，抄得露骨，抄得坦率。舆论表明，网络平台这东西，"只要好用，我就买账"。

■想必南方的朋友们对“711便利店”都不会陌生，那么欢迎光顾它的兄弟店铺“612”。







▲▼▶老百姓都“啃得起”的KFG，另外那个可真此地无银啊。

▼您看清楚了，这是“雪……露”，可不是雪碧。



□“山寨QQ”，物美价廉。







■嗯，这准是“鸟巢”。



■噢麦当劳！

山寨制造 很稀奇 更多

没有做不到，只有想不到

山寨早已从最初的对某一类型商品的定义中拓展开来，渗透进生活中的方方面面。五六年前人们没有意识到的山寨文化，已然成为了一种生活态度。正如有人在某篇博文中调侃道，早晨一罐“瓢柔”洗头，泡上一桶“康帅傅”，点上一支“中萃”解个乏。早餐后，穿上“报喜乌”的外套，含着一块“大白兔”奶糖，到中国石油加油，开发票时才知道人家是“中国石油”。走进了“华朕超市”，商品琳琅满目：“司口司乐”、“娃娃哈”、“下好佳”、“脉劫”、“橙多多”……哈，还有“丑粮液”呢！生活多好美好呀，真逗！

其实山寨文化早就不仅仅止步在上面所列的七项之中：

小学门口的零食摊上现在还通常会有打着“还珠格格”旗号的零食，塑料袋上花花绿绿的印的是当年赵薇和苏有朋年轻的脸，里面装的不过是几根类似已经停产的康康饼的味精面棍儿，外加有个小塑料袋装着不知道哪个作坊弄出来的塑料片。

城市里的著名商业街面上，赫然开着一家“JACK WALKER（杰克走路）”。许多消费者惊奇地发现，其标志、牌匾风格都与“JACK JONES（杰克琼斯）”犹如一胎双生，只是价格低廉，款式普通，似乎来自某地段服装批发市场，同时产品质量次了许多；

在洋快餐大行其道之时，山城重庆街头，出现了数家装潢沿袭KFC，菜单类似普通中式快餐店的乡X基。洋快餐以炸鸡为主，薯条饮料动辄五、六块，一人大约三四十才能果腹，在这里套餐有汤有饭有肉，只要十元左右就能管饱。

某影视明星发了演而优则唱的首张新专辑进军歌坛，粉丝们买来一看，却怎么瞅着怎么眼熟，经朋友指引才发现，这这这，这不是与那艺名以R字打头的韩国当红小天王的某封面异曲同工么？再听听歌，好几首旋律都耳熟得很。

路边的广告牌上还有个锐克达斯，乖乖，名字也就算了，锐步、耐克、阿迪达斯，商标也是三合一。牌上五个青年男女如大鹏展翅、呈人字形排开。表情苦大仇深不说，为首的小姑娘还抱着个气球。没错，是气球不是足球，广告语更是让人哭笑不得“JUST DON’T IT”。

“T方正，代表坚定的信念和永恒如一的高品质，U弧线优美，代表灵活的思维和设计…………中文名“提优”也恰如其分地强调了以坚定的信念去做一个众口相传的优质品牌。TU坚持平价时尚路线，好包不贵，快速变化和平价反映了我们为大多数人服务的决心，最大程度地满足消费者对时尚和美的渴求。寻找到中西方文化交融和碰撞点，让更多的人轻松追求和拥享时尚和美，是我们的最终目的。”看上去是不是挺像那么回事？便宜？对，12件皮具包括大小包、钱包还有皮制腰带，一共才卖998，而且做工还挺得对得起这价，可是看上去怎么就那么像某L打头的国际知名奢侈品牌呢。

看着这些早已进入我们衣食住行，成为我们生活中一部分的山寨产品，真是应了一句广告语“只有想不到，没有做不到”。

评述：一时锣鼓还是绕梁三日？

文：君谦

第一次接触山寨这个词，不由得觉得妙到极处。那种悍野、那种粗犷、那种豪放、那种不够名正言顺，真是一言蔽之，包罗万象。诚然如上文所言，生活之中，山寨无处不在。从最初的山寨机、山寨数码这些实体商品，到山寨网站、山寨游戏这些虚拟产品，再到山寨明星、山寨影视这些好像跟山寨本意无缘的娱乐圈产物。此外，人们对于事物的评价也经常用上了“山寨”二字。如某女明星前段时间被扒皮的山寨礼服事件，网友顺藤摸瓜出山寨设计师、山寨设计作坊等完整的山寨套装一份。山寨在印象中总是和热闹、大众、娱乐联系在一起。它与拍虎、酱油等名词位列2008年度的流行语之一已是不容争辩的事实。从某种意义上来说，若心中有山寨，眼中即见山寨。

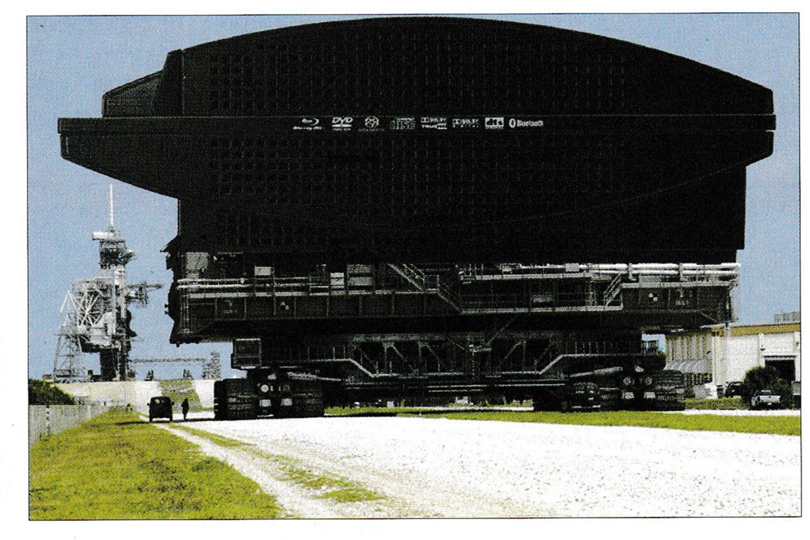
山寨的优点归结起来不过是少花钱多办事，对原型的模仿和产品功能的开发总会让人惊喜。明白这点之后其实山寨也没什么不好。比如日本车之于欧美车，如果不是当年大张旗鼓地抄也不见得有当今的日本车庞大市场。缺点在于现在的山寨货多少有些上不得台面，功能多了价钱便宜了造价低了总是不放心。何况在前人的胜利果实上开发利用，虽然法律不曾明文规定，但多少有些不劳而获的嫌疑。不过这嫌疑不嫌疑，定位仍旧是模糊的。山寨制造方总是头脑清醒地打着极为巧妙的擦边球，这些举动足以让某些大牌厂商恨得牙痒痒，但是无可奈何。在某门户网站，同一个山寨现象相关帖里，高高在上的专家学者或者有头有脸经常出入各类商务场合的高收入人群，往往对着山寨发出发出抨击批判，从道德上认为山寨厂商的做法令人不齿，从审美上认为山寨产物“恶俗、糟糕”。 而许多其他网民除了一乐之后，大多抱着宽容的态度看待这类事物。许多被贴上山寨标签的产物，距离所谓经典的水准，着实差得远了一些，但是非要说危及谁的利益，未免有些危言耸听。

说到底小老百姓手中就几个子儿，要是让他们攒着钱去买一个高端品牌商品，显然是不现实的；而高收入群体也不稀罕少花几个钱，去买让自己面上无光的山寨货色。山寨文化的出现到底动了谁的蛋糕？山寨文化的传承和发扬，究其本质来说有些草根阶层与精英阶层调侃的意味。比如精英阶层要的是档次，是面子，是品牌，草根阶层则追求的则是实惠，是功能，是实际效用。这样一种不同阶层之间显而易见的需求分歧，直接导致了山寨文化有人捧有人批，当然更多人继续热热闹闹红红火火地享受山寨带来欢乐和实实在在的利益。

创作是从模仿开始，以日本的同人产业为例，在动漫界中，相当多的作者如知名漫画家森永爱，由绘制SLAMDUNK同人作品出道，再到发表完全属于自己的作品，获得读者和媒体的认可。再如许多同人歌姬，以填词翻唱GALGAME游戏插曲出道，在日本年度同人展上大卖特卖，最终获得为该游戏动画改编版演唱ED的资格。谁说当初有非原创的要素，就不能在之后取得成绩？这一路走来，虽然艰辛，却终究成功。这些除了创作者本身的实力以外，市场的包容力也是必须的。将国外成型的同人产业拿来与国内的山寨文化相比，在某种意义上来说，确有相似之处，在对市场的包容力需求上尤为明显。像现今对待山寨文化的国内舆论，能够如此包容的态度倒退十年去，是无法想象的。而在民众也在争取话语权的这些年，再不是某个专家一句话就能糊弄人的时代了，市场包容力的增加，为山寨铺好了更宽的前路。

至少当今的山寨厂商勇敢无畏地迈出了第一步，已经是大可嘉许的。向别人学习借鉴，这一点无可厚非，类似我们学作文都是从仿写练起，再去巩固自身。现在的山寨文化的重点在于，学到之后，又怎么去融合，怎么去推广，怎么学着推陈出新。山寨群体的态度现在总体看来并不明朗，在出现问题之后也是滞留不前，市场上的山寨产品也是一片混乱。国内许多品牌包括个体户营销上都有些坐吃山空的意思，山寨如果想要山寨到底，那么打一枪换一个地方也未尝不可。山寨的灵感永远来自现成，“只要别人推出了新东西，那就拿来”的观念持有者也大有人在。光是要一个固定的壳子，对于另外一部分急于脱胎换骨的山寨厂商来说，已经是远远无法满足其发展需求。但是如何保持一个品牌的鲜活，必须从一味的复制中跳脱出来，得有一些特色。这些特色，除了要迎合低端消费群体之外，似乎也应当对其他群体有所考量。

看着屏幕上的候总还在努力地推销他的八心八箭、江诗丹顿。这年头全民山寨，就连CCTV也说2008年是个山寨年。山寨不过是一种现象，一种态度，一种文化，也并不可耻。其实风水轮流转，谁知道今后这些如今听来引人发笑的山寨文化产物会不会由模仿中走上原创之路，创作出属于自身的经典呢。



真猪的窝

自我介绍

ID：李珍珠

昵称：一般大家叫真猪/真主/蒸猪

关于我：我刚踏入二十一这个奔三十的年龄，喜欢四处跑，找人玩，在家基本什么都帮忙做，也有时候什么都懒得做，在学校潜心学好绘画，偶尔去卡啦OK，但是次数能用一个巴掌数完OTL。最近在忙个人毕业展，每天做的就是拿出以前的画来修复再加工，之后排版。很辛苦，但很充实。

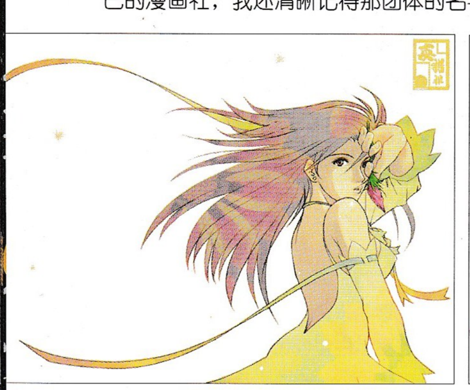
绘画NO.1?

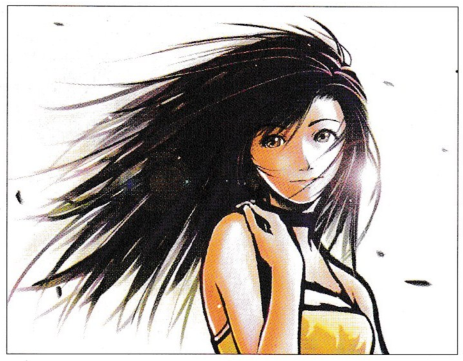
爱好，一切都是爱好。我从小就开始了绘画之旅。小时候最崇敬的漫画对象是《美少女战士》、《龙珠》、《圣斗士星矢》。第一张“100”分红字作品是线描后上色版的月野兔（= V=）。之后就这样，边读书，边体验生活，一边不断涂自己的鸦。很多人问我是不是专业生，其实我完完全全不是美术专业生。虽然曾经有和美术专业生MM一起学习过，但是我是去看MM，不是去看她们画画的……

真正到了高中，成立了第一个属于自己的漫画社，我还清晰记得那团体的名字叫“游画板”。后来灰飞烟灭了，因为我这团体是属于那种地下性质的，也就是一群乌合之众的团而已。被辅导员发现后，就这样被勒令抹杀了。大学后，舒服了，社团全部有现成的，闭着眼参加就是了。大二买了数位板，板子到手不到一个月，LU游戏城寨的影猫等人申请了“电击绘流E.D.F”，我也名正言顺地找到了个网络组织。然后荣幸管理了城寨画廊，现在已经是画廊的退役兵了。（其实是去幕后做黑手了……）

真的很感谢大二到大三的这一年，我进步了，而且比以往进步的任何一次都厉害。有个环境真得很好。之后的某一天，身边很嘈杂但是自己很有Fee地画了张《大雁飞过菊花开》，也第一次斗胆把稿子发到了UCG，有幸被刊登了。

其实现在想想，自己今年一年下来，绘画方面的所作所为实在是罪过啊！但是我不怕，我会坚持下去，我热爱绘画！能有自己独特的风格，是件好事。剩下的，努力吧，“大师”名号再向你招手！







◀▲一些自己画的图，见笑了

音乐NO.2!

音乐方面的花的钱，已经不计其数了。只是大学，我就已经在上百元的耳机上花了不下一两千元。现在自己手中的是铁三角的“ATH-ES5”，每天有空就把耳塞堵在耳膜外，虽说长久下去，对耳朵不好，但是我个人信奉的原则告诉我，还是塞上去听吧……

身边朋友很少像我这样的，每天上网第一件事就是搜查各大前沿网站，看看有没有最新的音乐动态。而前段时间某个午间休息，我因为听《灵魂能力IV》的OST听到叫“好！”的糗事，也基本全班知道了OTL。

风格上一般我喜欢听日式POP的男子团体风格，例如GReeeeN、ケツメイシ、Monkey Majik等等，如此节奏爽快、鼓点明朗的歌曲。不过我听的歌在朋友耳里都是些“听不懂”、“好难听”诸如此类的评价的东西。我只能拍拍朋友肩膀：“你是喜欢萝卜？还是白菜啊？”


■乱糟糟的床头，喜欢叠书在床头已经成习惯了


■山寨MP4和铁三角的ES5


■HM家族打口碟，买CD看自己经济能力买什么版本

阅读NO.3。

《游戏城寨》，《游戏机实用技术》等，还有一些时尚杂志，每个月已经买习惯了，是不可或缺的生活要素了，感觉每个月不看点什么，不买本小说什么的来读，就全身不自在。（迷之音：“汝命快休矣……”）当然，现在偶尔还买买服装、化妆、健身的杂志。当然，这些都是为了让自己的绘画元素随时都能丰富起来而付出的。

最后的话：

关于败家物，目前因为把PS2卖了，只有大P（PS3）陪伴了，所以只能玩Z版。不过也不觉得有什么可惜的。以前玩PS2的时代，实在太浪费了。逛街一次，买来N+1张五元版的PS2游戏，没爱的一般都是一扔了之。现在买游戏精简了，反倒真正能慢慢玩某款游戏了。这个应该是说想法问题呢，还是直接点的年龄问题呢？我才二十一，我还年轻，我还年轻……

感谢小贴士

2008年即将过去了，在网络和身边认识了很多很多好友，在此特别感谢下！感谢爸妈，感谢《游戏城寨》和城寨三大编辑玛·白·余，感谢“电击绘流E.D.F”，感谢身边的同学，感谢PSN上的好友，感谢那些在世界各地默默关注我的朋友们！2009年敬请期待！


■这个就是黑匣子——PS3了。


■一些PS3游戏

写给老爸

文：姬

也许你永远看不到这封信。但我仍然要正八儿经地写。

回忆的时候能让我带泪微笑的人，只有你。你知道，以前学校每次考试我的作文都是满分。但是你不知道，那么多的作文，全都写的是你。从小儿你就像哥哥一样带大我。虽不是无微不至，但也是尽心尽力。如今我们不能再在一起，我靠着回忆，依然可以感觉到你的伟大的父爱。那些对别人来说无关痛痒的小事，却是我坚强的柔软。

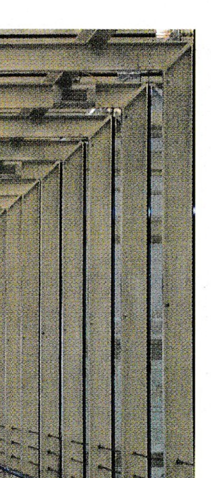
追溯

事件1

你只打过我一次，我还记得，那是我6岁的时候。

因为我在生病，很严重的咳嗽。医生说不要吃甜的了。那时有一种需要兑水喝的果汁，我要喝，你给我买了。我没兑水喝了一大瓶，然后咳嗽得都快死了。我拉着你说："老爸我还要喝。"你劝了几遍都不行，就象征性地拍了我后背一下。我一哭你就后悔了。为了给我赔罪，你不顾店员的惊讶买了一箱。





事件2

我吵着要吃炸家雀儿，你从利民商店买了只烧鸡，骗我说这是大家雀儿。

在我去商店买酒心儿糖的时候，我发现了那种大家雀儿。后来我不再吵着吃家雀儿，因为我爱上了烧鸡。然后你买了小孩儿玩儿的塑料子弹的枪，企图打家雀。失败后，咱俩每天都有烧鸡吃。不过为这个而高兴的，只有我一个人。

事件3

九几年那会儿，钱还不像现在这么毛，那会儿5块钱真是钱。

你开的商店有很多零食，同学都很羡慕我。有一次大队长说："你不用交班费了，明天给我带袋儿卡迪那。"我没给他。所以我是班里最后一个入少先队的。

北京刚有猕猴桃的时候，我拿了一个去学校。放学后，有个同学跟着我。你很大方地给了他一个。第二天，半个班的同学都来了。后来我吃山竹的时候你还问我能不能在家吃。

事件4

房后面就是我同学家开的酒楼。他们家养了两只孔雀。我去她家玩儿时揪了两根儿毛儿。你以为是我上房摘枣儿时揪的，然后你老在房顶儿上蹲点儿。我觉得好玩儿，就没告诉你。每天和你上房一起蹲点儿。后来我蹲烦了就告诉你了。你不高兴了。

我和她说你喜欢孔雀，她叫她爸爸给咱家送来了。不知道是因为我养了猫还是因为蹲点儿事件你心有余悸，致使我没能拥有一只孔雀。你还告诉我说这叫作志气。

事件5

你新买了一套家具，我在上面刻了字，你很生气。等你看清楚字后，你脸上表情很僵硬。老师说那叫"哭笑不得"。

稚嫩的字体：爸爸永远健康快乐。



事件清晰化1

我最讨厌过节，各种节日，尤其是春节。我讨厌看见他们一家子一家子假惺惺地来这里，我讨厌他们看咱们的眼神。因为他们富有，因为我们贫穷。他们会在节日带来名贵的糕点，叫不上名字的酒，以及一沓钱给奶奶。而贫穷的我们能做的只是为他们做饭刷碗。他们围着奶奶说说笑笑，留下你自己在厨房烟熏火燎。姐姐们都收到奶奶的压岁钱。她们坐在奶奶周围，嘻嘻笑笑不停。而她们的父母会冷冷的对我说：去。

去买酒去。

去换零钱去。

去买烟去。

去端菜去。

去。

去。

饭桌上，奶奶和有钱（他们所谓的有出息的）的儿子们聊天，笑得合不拢嘴。我一直坐在你旁边看着你，看着你的沉默，看着你给奶奶择好鱼，而你只是夹鱼尾巴，看着你偶尔夹个大虾，放到我碗里。那时，不管我有多难受，我都不会倒下，因为你是我的参天大树。我管他们是不是什么银行经理是不是什么警察局干部，在我眼里世界上最伟大的只有你。

因为从小就过着这样的节日，所以我至今仍然极度排斥节日。

事件清晰化2

年轻的阿姨经常光顾的时候，我已经察觉你们在恋爱。我很大方很亲切地一声声阿姨叫着，因为我知道你需要个家。

妈的姐姐告诉你让你等着，别再婚，你就真的等了。而她转眼又给妈介绍男人，结婚的时候竟然特意跑来告诉你。从那以后，我连过节都不去姥姥家了。

任何伤害你的人，都更深地伤害了我。所以，所以你问我喜不喜欢阿姨时，



我说你们可以结婚。你们的婚礼我没有参加。因为我不知道你们什么时候结的婚。就像我不知道你和妈什么时候离的婚。

你们在一起后，正赶上做生意的低谷。阿姨又被人拉去做安利销售，瞬间财政赤字，你为她欠下巨债，交不起我的学费所以退学。这是后话，不提了。日子逐渐变得艰难，她也开始埋怨，埋怨你没有钱没有能力。我透过你的沉默，读出了深邃的无奈。

有次下水道堵了，她倒了瓶消毒水，又浇了开水，以为这样可以疏通从而省下通水的钱。你背着她叫了疏通管道的。

“别告诉你阿姨啊，让她以为是她弄通的她肯定特高兴。”你这样告诉我。

你们决定要孩子的时候，拐弯抹角地问我喜不喜欢小孩儿。我讨厌小孩儿，但是后来我明白你们的意思后，我点点头。你为了别人活了这么久，做什么都无怨无悔，为什么自己的事情还要事先征得我的同意呢？

事件清晰化3

有天我说想吃涮羊肉。你掏出所有的钱给了我。11.5元。我买了9块的羊肉。剩下的2.5给了你，你说不要了。从那天开始，你就开始借钱过活了。这些我都知道。

11月15号，你说晚上吃火锅。我找你的时候发现你们不在。第二天我有了弟弟。你因为失约而满脸歉意地看着我。你那个表情让我痛恨我自己。

事件清晰化4

我想起小时候你和我去万客隆，本来只想买个刮胡刀，因为我临时想买一套正版钢琴曲，打乱了你的计划。买完我的东西后，我们走到刮胡刀的柜台，小姐不停地介绍着新出的品种。你想买的那种正好特价，便宜了30块钱。你一直低着头。

“麻烦您给我拿最便宜的就行了。”

你的头越来越低。我转过身，留了许多的泪。

事件清晰化5

非典的时候，你发烧了。你一个人躺在床上，没人给你端杯水，没人问你好点了么。

那个时候的你，在想些什么呢？

我梦见你死了，哭得死去活来。

我梦见你走了，我怎么也追不上。

我梦见我们一起放风筝。

我梦见你不再挺拔的身躯。

我痛恨软弱无能的我。

我痛恨没有能力照顾你的我。

我痛恨不懂事的我。

罪孽

我想起我的很多罪孽。

当初我有个随身听，你想听听，我不乐意，所以在你听的时候我突然把声音开到了最大。你没事儿人似的还摇头晃脑假装享受。我很生气，拿起随声听走了。我在楼顶听的时候，把声音开到了最大，震得我一阵恶心，耳朵也鸣了。我当时就哭了，我不能原谅我对你做的事情。

你不知道，当时我就从楼顶跳下去了。我心想：能跳到下面的楼板上就活着，死了就死了。事到如今，我仍然不能原谅那个恶毒的自己。在我伤害你的很多事情中，这件我永远忘不了。因为在我伤害你的时候，你收起受伤的心，仍然给我你一贯的笑容。

直到现在，我仍然改不了伤害自己的习惯。然而无论我怎样伤害自己，都觉得受到的伤没有你的多。

我没有学历，没有工作，而且还有病，这样的我，要怎么照顾你。此刻我虽然锥心难过，却也是坐在沙发上听着曲子抽着烟。我不知道你在哪里，不知道你现在冷不冷，饿不饿。我很害怕哪天你突然离开，或者我突然死去。虽然我们不在一起，但至少，你在这个世上。虽然你现在尽心照顾着弟弟，但至少，你过去十几年的爱全都给了我。

你不停地变卖家里的东西，卖了我最心爱的书，卖了你给我的所有礼物，卖了你的吉它，卖了我睡过的床，卖了我的山地车，卖了我的20幅拼图，卖了我的电子琴。你过得那么艰难都没有给我打电话寻求帮助。有次你因为被大姑哄出来而流浪街头。

“喂……你，能找到便宜的房子租吗。”

“爸？你怎么了？没在家住？你在哪儿呢？我现在回去找你。”

“没事，那你忙吧。”你以我不能知道的心情挂断了电话。

我取出我仅有的310，打车去找你。房子空了，我找遍了你以前去过的地方。我站在我经过了17年的街头，却突然感到陌生。我蹲在马路边，只剩下哭泣。

也试过去工作，想挣钱帮你还债，想把你放到身边好好照顾；想给你属于你的房子，让你在阳光中醒来，桌子上有热乎的豆浆，有你爱吃的焦圈儿；想让你在柔软的沙发上继续写歌；想买回你曾经卖掉的5个水族箱；想看你不再疲惫的脸。

然而，没有能力的我即使挣得工资一分不花，也只有1万5。然而，不可能有单位会用一个高中毕业的病人。

以前我信佛。现在我不信了。即使是你这样的不折不扣的大好人，也没有受到眷顾，那么，那些高高在上的神佛，在帮助什么人呢？

你变得不爱说话，即使是面对我，也只是安静地播着电视，偶尔拍拍你怀里的2岁的孩子，或者问我饿不饿，给我倒水。

所以我不爱回去。因为每次看到你，我心里满满的都是不能治疗的痛。

写到这里，我已不能再回想。因为我很难过，非常。LU



史上最古怪成就大集合

相信只要你是一个X360的玩家，就一定会对游戏中的各种成就津津乐道，尽管一开始游戏的成就通常都设计得非常无趣。但随着开发商们越来越认识到成就对于玩家的吸引力，更多的制作人愿意在游戏的成就中加入各种各样有趣、幽默的元素。成就为我们的通关过程增添了更多的小惊喜，而一些设计巧妙的成就还能引导玩家发现一些不容易被正常流程注意到的细节。下面我们就为玩家们总结了这么一份列表，其中网罗了X360游戏中各种稀奇古怪的成就。这些成就虽然不一定有意义，但一定够有趣。就算你不是一个成就饭，相信看了这份列表也会开心一笑的。

半条命2 橙盒版





Flushed：用冲水马桶杀掉一个人。

5点成就 在《半条命2》的诺瓦大街（Nova Prospekts）这一章节中，会有一个监狱里的场景。完成这个成就要求你用重力枪操纵场景中的抽水马桶砸向敌人，但后你就可以听到那美妙的成就解开的声音了。



The One Free Bullet：只开一次火打通第一关。当然喽，玩家可选的武器是相当丰富的，比如手雷、撬棍、火箭、重力枪，反正不管你用什么只要用一次就好。

40点成就 显然这项成就是为了那些喜欢挑战的玩家们准备的。可能有人会问那为什么不干脆来一个“不开一枪通关呢？”。这个问题嘛，原因就是在游戏中有一道门的锁是你必须开火才能打开的。

地狱男爵 科学恶魔



Vertigo：摔下悬崖20次

10点成就 尽管这个成就是为那些不善平台跳跃的玩家设计的，不过为了拿满成就你也可以在第二关里等石桥形成以后穿过checkpoint，然后就可以肆无忌惮地往悬崖下跳然后不断复活了。

凯恩与林奇 死人

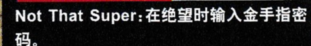




Put it in your pipe...：And smoke it!

50点成就 这个成就是在下载的资料片里才有的，解法也很古怪，当然为了拿这50点也值了。你需要在Clean Cut关卡的开头找一个被吊车吊着的铁管，然后扔个雷要刚好扔进管子里炸掉。

超人归来

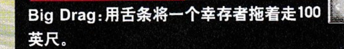




Not That Super：在绝望时输入金手指密码。

0点成就 这的确是一个超级成就，要知道尽管这种做法违背超人的一贯作风，但会方便你解开游戏的其他成就，值得一试。

求生之路



Big Drag：用舌条将一个幸存者拖着走100英尺。

20点成就 显然你需要在游戏中扮演又长舌条的巨型僵尸才能做到这个，什么，你问怎么能知道自己已经走了100英尺？你只需要听到成就解开就行了。

马达加斯加 2 逃往非洲



Attentive in Class：看同一段过场动画25次而不按跳过键。

15点成就 设计这个成就的人一定是疯了，要么他最好能保证游戏里的那些过场动画各个都像皮克斯的那些动画短片一样精彩！

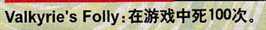
黑道圣徒2



The Soprana：随着游戏中电台的音乐唱歌。

10点成就 显然编辑部目前还没人试过这个听起来很傻，想起来更傻的建议。或许为了10点成就你可以试一试。

救世魔神





Valkyrie's Folly：在游戏中死100次。

5点成就 游戏中只要主角死了，就会有女武神从天而降把你带上英灵殿。而每次玩家都得忍受那个天使从天而降的愚蠢动画过场。所以这个成就的名字就是“天使的愚行”。不过死了100次还能算得上是救世魔神吗？

辛普森一家



Press START to play：你要做的就是按Start键开始游戏，历史上最简单的成就。

5点成就 还有比这更简单的成就吗？除非有一天某家厂商设计出只要你放进游戏碟就可以解开的成就。



Pwnd：需要帮助吗？哥们，你已经死了，嗯……100次了……

0点成就 哦，我的确是死了一百次了，到底是我的技术烂还是你的游戏烂？

托尼霍克 滑板8



Break 15 bones in one bail：一次摔断15根骨头。

10点成就 在工厂的滑板场地里，你可以找到一个秘密地点。在这里你会自动摔断15根骨头，上帝啊，好在解开成就以后，你操纵的滑板手就不用再到这里来受罪了。

灵魂能力 IV



Start of a New Era：欢迎来到《灵魂能力》的新世界！

5点成就 就像是《辛普森一家》游戏版按Start键就可以拿到的成就一样。不过这个稍微麻烦了那么一点点。当第一次开始游戏的时候，你必须得看完整段的开场动画，直到游戏告诉你可以按Start了。

奥运会上的阿斯特里克斯



Free all the pigeons：这个成就要求玩家打开游戏中的所有鸽子笼，放出所有的鸽子。

30点成就 鸽子就应该在天空中自由的飞翔，并且可以随意的落在人们的肩头嬉戏。显然这么浪漫的成就也只有法国制作公司才想的出来。

转折点：自由的陨落



Swirly Time!：在任意难度中，上伦敦塔用冲水马桶溺死一个德国兵。

5点成就 天哪，为什么这么多游戏要和马桶过不去！在这款游戏里马桶可不多，不过在伦敦塔的6层或是秘密电梯的底层你刚好能找到正坐在马桶上开小差的纳粹士兵。只要按住B键一直到淹死他就可以了。



Next Time Take The Stairs：在多人游戏模式中摔死

5点成就 很简单，上线，挑一座够高而且看的顺眼的建筑、悬崖，接下来让万有引力来完成一切吧。不过这款游戏的在线人数实在是不多，可能跳楼的不少。

宝贝万岁 动物派对




Classic Gamer Reward：在Start画面时输入经典的游戏密码就可以解开。

10点成就 相信很多人都对这个非常费解，到底是什么呢？说出来你一定不信"上、上、下、下、左、右、左、右、B、A"。可这明明是Konami公司游戏的经典密码么。而这款游戏的开发公司叫做Krome。

战地：恶人连



Manic Lumberjack：砍倒一片小树林。

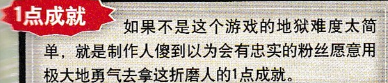
15点成就 非常不环保的成就，鼓励玩家用子弹、火箭、手雷以及坦克等多种武器对游戏中平衡的植被环境进行破坏。当然大概所有的成就饭们会很乐意进行这一番小小的破坏。

灵弹魔女

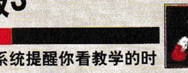


HELL Difficulty Mode Cleared：在地狱难度下打通所有关卡。

1点成就 如果不是这个游戏的地狱难度太简单，就是制作人傻到以为会有忠实的粉丝愿意用极大地勇气去拿这折磨人的1点成就。



命令与征服3



Mister NO it all：当系统提醒你看教学的时候，你直接按键跳过。

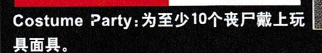
0点成就 这个成就实在是有点霸道，不过也只有第一次系统提醒你查看观看教学时可以拿到这个成就。



Welcome to 2047：按A键2047次，这正是游戏设定的年份。

20点成就 这个成就的创意实在是……怎么说呢……很恶趣味。不过不用担心，拿到它你不需要在正常的游戏过程中累积按A的次数。而是你只要在游戏的任意画面，不断的按A再按A，5到10分钟之后就可以搞定。当然这得取决于你按键的速度了。

丧尸围城



Costume Party：为至少10个丧尸戴上玩具面具。

20点成就 最简单的解决办法就是从天堂广场的拿儿童面具，然后放在丧尸身上，干掉他，拿回面具，再为下一个戴上，如此往复。



Freefall：从至少16英尺高处摔下。

20点成就 大家看啊，我会飞啦！啪！当然喽，实际上你只要从商场的二楼往一楼跳就可以解开此成就，你不会受太重的伤。

神鬼寓言 II



The Hunter：杀死一只可爱的无辜的毛茸茸的小兔子。

5点成就 老实说如果没看这条成就的说明，或许我们下手的时候才不会想那么多。



The Chicken Kicker：把小鸡踢到一定的距离以外，或者看到别人这么做。

5点成就 哦，哦，看看城里面的那么多鸡仔，或许不少玩家在主角还是童年的时候就以踢鸡为乐了。大概踢上20只，总有一只飞得比较远的。

辐射3



Psychotic Prankster：在偷窃别人东西的时候顺便放进一个手雷或地雷。

10点成就 偷别人的东西就已经不对了，你还要再塞个手雷给别人。恐怕你连说道歉的机会都没有了。这实在是个邪恶的成就。

F.E.A.R.



Suicide King：杀死自己5次。

0点成就 不愧为自杀王，虽然这个成就很无聊。或许游戏的设计者本意是想让研究强子对撞机的那些科学家们试试这款游戏。

美国职业摔跤联盟2008




On The Job：连续输掉5场在线比赛。

10点成就 在线成就实在是一个伟大的发明，它可以让玩家们聚在一起做一些稀奇古怪的事情。当你在游戏的在线模式中发现自己居然轻松又简单的连续拿下了对同一个对手的5场胜利后，千万不要高兴的太早。很可能你的对手此刻正愉快的收获着10点成就，随后几轮被摔得惨兮兮的可能就是你了。

校园威龙 奖学金版

Skidmark：脱掉50人的裤子。

25点成就 啊，这的确是坏小子吉米・霍普金斯的风格。别想歪了，游戏中这招只对男孩管用。你得偷偷跟在目标的后头，然后抓住他们的腰带猛的拉下来。拿到了这项成就，你可就是真的脱裤魔啦。

横行霸道 IV



Warm Coffee：成功的和游戏中的女孩约会，并且成功的邀请她到你家里。

5点成就 当年的"热咖啡"补丁曾经让《横行霸道》承受巨大的社会压力。显然在Rockstar除了在游戏中对美国社会冷嘲热讽之外，也没有忘记了对自己曾经惹出的大麻烦来一番自嘲。



Let Sleeping Rockstars Lie：在多人比赛中干掉一个Rockstar的开发人员。

10点成就 幸运的是，现在你不用亲自遇到开发人员才能拿到这个成就。只要你杀掉一个曾经杀死过开发人员的玩家就可以了，要知道想在Xbox Live上逮到一个正在度假的开发人员可不是那么容易的事。

蓝龙



Escaped more than 50 times：从战斗中逃跑50次。

0点成就 相信在角色扮演游戏中"逃跑指令"是很少有人用的，不过如果谁真的达成了这项0点成就，那说明你该赶紧去练级了！

机器人总动员



The Cockroach：寻找小强

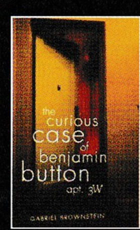
5点成就 操纵机器人去抓蟑螂？看起来很难，其实一点不难。在游戏中第一关的一开始，你只要往前走那么一小步，恭喜，你已经完成了这个"漫长"而"艰苦"的寻找小强成就了。



电影 COMING SOON

本杰明·巴顿奇事

原名： The Curious Case of Benjamin Button
导 演： 大卫·芬奇
主 演： 布拉德·皮特 、凯特·布兰切特、蒂尔达·斯维顿



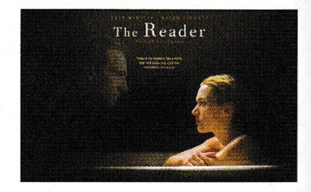
《本杰明·巴顿奇事》改编自《了不起的盖茨比》的作者弗·司各特·菲茨杰拉德上个世纪20年代发表的同名小说，布拉德·皮特将在片中扮演主角本杰明·巴顿。在很久很久以前一个9月的清晨，巴顿出生了。这个奇特的孩子一出世竟然就垂垂老矣！像所有人类一样，他无法控制时间的流逝。只不过对他而言，时间的流逝与我们恰恰相反。本杰明经历着时间的变迁——从1918年的第一次世界大战末到科技发达的21世纪，他自己则是越变越年轻。在20岁的时候，当时看起来像个五六十岁老头的他还曾爱上一个同龄的女性。恋人随着岁月苍老，本杰明却只能逆流而行……

看点

这部电影奇趣的剧情显然是吸引我们眼球的地方。除此之外，这也将是导演大卫·林奇和老搭档布拉德·皮特的再次合作。看看林奇过往导演的电影名单可能会增添你对这部电影的期待程度：《七宗罪》、《搏击俱乐部》、《十二宫杀手》。

朗读者

原名： The Reader
导演： 斯蒂芬·戴德利
主演： 凯特·温斯莱特 、拉尔夫·费因斯 、布鲁诺·冈茨



二战后作为战败国的德国处在盟军和苏军的管制中，万事萧条，百废待兴。生活在柏林的15岁少年米夏·伯格患上了黄疸病，但他仍然时不时的坐车到很远的图书馆中找寻自己爱看的书籍，对于这位身处战后管制区的少年而言，这是他仅有的娱乐。米夏在公车上意外结识了风情万种的售票员汉娜。

汉娜常常叫米夏带来不同的书籍，然后慢慢地读给他听。同时，汉娜还监督着米夏的学业，并不允许他就此荒废自己的功课。可惜两人毕竟年龄相去甚远，这段无果之恋也走到了尽头。

米夏顺利地继续着学业，大学时他选择了法学专业，而他也交了新的女朋友，汉娜渐渐成了他生命里美好的回忆。毕业之前，米夏作为实习生前往旁听一次对纳粹战犯的审判，在审判席上，米夏做梦也没有想到，坐在战犯座位上的，竟然是汉娜！审判开始了，原来汉娜曾经做过纳粹集中营的看守，面对事实，汉娜供认不讳，所有对她的指控全部痛快的承认，审判进行得很顺利，面对汉娜的将是终生监禁。但米夏无论如何也不能相信汉娜曾经是这样的人，他开始调查整个案件的来龙去脉，最后米夏发现了一个令他无法想像的事实真相……

看点

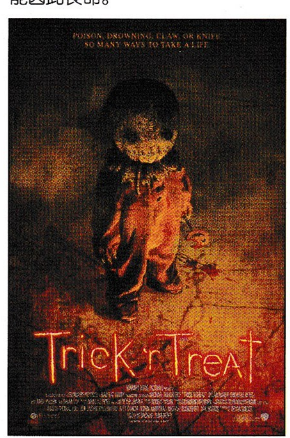
改编自畅销书《朗读者》，原著精巧的故事结构已经是电影很好的基础。而电影是否能很好的表现书中那些微妙的心理活动则是能否成功的关键。本片在小范围的试映中获得很好的反响，值得我们期待。

DVD COMING SOON

万圣夜游戏

原名： Trick 'r Treat
导 演： 迈克尔·道赫提
主 演： 奎因·劳德、布赖恩·考克斯 、迪兰·巴克、莱丝莉·比伯

据说万圣节晚上是鬼魂和所有怪物自由出没的时候，而在这个晚上，人们都要遵照传统点南瓜灯过完整个晚上，只有遵循传统的人才能安全地过这个恐怖的节日。电影的故事里小镇上的一些忘记传统的村民将接受最严酷的教训，甚至可能因此丧命。



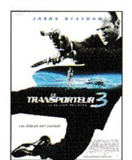
一对年轻的夫妇在午后还没过就弄坏了南瓜灯；四个打扮恶俗的女士在前往乡村聚会的小路上高声谈笑；一群捣蛋鬼恶作剧过头最后发现村里传说已久的恐怖故事原来不止故事那么简单；一个脾气古怪的老居士在当晚被一个骷髅小孩讨糖果，骷髅人、鬼魂、怪物……一切恐怖故事中的主角都在这一晚出来找不尊重传统的村民的麻烦，村民们真的能安然度过这个恐怖之夜吗?

看点

尽管这部在北美地区于万圣节上映的电影看似只是一部应景的恐怖片而已，但却意外地获得无数观众的欢迎。本片由导演自编自导，充分利用了万圣节的各种经典传说演绎出了新鲜的悬念，而且也不忘加入了很多幽默的元素，强力推荐。

非常人贩3

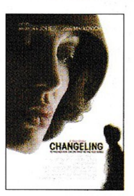
片名： Transporter 3 **导演：** 奥利维尔·米加顿
主演： 杰森·斯坦森、罗伯特·奈普



弗兰克·马丁这位退役的特种兵，在经历了两次腥风血雨之后，重新回到了法国巴黎，准备在朋友的修车行里混口饭吃，修养生息。不过安顿的日子没过多久，仇家又找上门来，一顿打打杀杀之后，弗兰克·马丁最终还是寡不敌众，倒在对手脚下。醒来之后，弗兰克·马丁发现自己身处一个实验室，而手上却多了个腕表一样的东西。神秘组织的龙头老大约翰森告诉弗兰克·马丁，这次他是有求而来。鉴于弗兰克·马丁在托运这一行的知名程度，约翰森需要他帮一个小忙：护送一个女人到达指定地点。如果与女人的距离过远，那么腕表就会爆炸。而如果成功护送到达目的地，那么约翰森就会把腕表除下。 于是马丁和被护送的女子在警察和黑社会的双重追捕中，一路杀向终点……

换子疑云

片名： Changeling **导 演：** 克林特·伊斯特伍德
主 演： 安吉丽娜·朱莉、加特林·格里菲斯 、米切尔·马丁 、迈克尔·凯利



单身母亲克里斯汀·柯林斯和她儿子沃尔特居住在洛杉矶。某天克里斯汀由于工作而晚归，她发现自己的儿子并没有回家。在长达5个月的反复寻访之后，被告知她的儿子在伊利诺伊州被发现。柯林斯被带去站台和孩子见面，但是当孩子出现的第一刻起，她就知道这并不是她的儿子。而以杰杰·琼斯警官为首的警方则对此根本不予理会。尽管沃尔特的同学、牙医、老师都坚持这并不是本人，但是在场的那个孩子却坚持说自己就是沃尔特。专断的警方认为克里斯汀产生了错觉，并且把她关进了精神病院。另一方面，一位一直在电台里面布道的牧师古斯塔夫·布里格拉伯认为这是洛杉矶警局腐败导致的恶果，并且坚决地站在了克里斯汀一边。最终这名男孩站在法庭上，向世人讲述了这起神秘事件的幕后真相……

太空弹

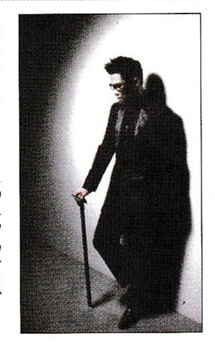
●专辑歌手：伍佰/China Blue
●发行公司：艾迴音乐
●发行时间：2008年11月07日
●语言：国语



睽违两年的伍佰，联同摇滚乐团China Blue大玩最新科幻音乐寓言，以2008年全新专辑《太空弹》来一次天马行空的一次奇幻旅程。该专辑以如科幻片般未来风展现伍佰出道一来最不受拘束的一面。过去唱片行业的独特创意如今只是规格化的情歌罐头，伍佰似乎要以这此专辑打破格局。新专辑《太空弹》的故事发生时间设定在距今数百年后的2406年，从一艘名为"太空弹"号舰艇的星际太空航程开始。这艘载满染色体为XYZ的中性新人类与先进科技设备的舰艇，身负人类生存的重要使命，目的就是为了寻找下一个可资移民的新地球。顺带一提，专辑中《风火》一曲更是网游《风火之旅online》的主题曲。

So I Say

●专辑歌手：苏永康　●发行公司：百代音乐
●发行时间：2008年11月14日　●语言：粤语



阔别乐坛多年的苏永康，近年来转战影视发展，继2008年推出国语唱片《拥抱》后，重整旗鼓正式复出香港乐坛，将于11月14至16日在Star Hall举行《So I Sing 08 LIVE》演唱会，并同时推出全新广东唱片《So I Say》。

此次与新锐唱作人方大同进行合作，透露出康仔在"复古"的基础上许多求新求变的新想法。专辑中加入了不少的弦乐的成分，其中最值得推荐的要数由里李思菘作曲以及林夕作词的苏式情歌《红颜知己》，相信会令不少老听众再次到其康仔的浓情歌声；《Yes I Do》是翻唱内地歌手罗中旭的同名作品，大家可以感受到这首粤语版特有的情深内敛与浪漫。

精彩年代

●专辑歌手：郑希怡　●发行公司：英皇娱乐
●发行时间：2008年11月20日　●语言：国语

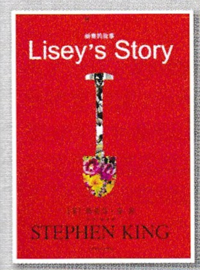
出生于上海，11岁从上海到香港。开始完全不懂粤语的郑希怡，与同学的交流显得十分困难，但有点男孩性格的她有着不屈服的精神，在努力学习后逐渐适应了新的环境。她觉得每个人其实不论在什么时候，都有"精彩的年代"。在此专辑宣传时YUMIKO再次回到上海，让她回忆起很多童年的时光，而且机会同家人团聚使她觉得分外珍贵。



这是继07年《上海娃娃》又一全新国语大碟，收录了十首精彩的歌曲和三首MV。在第二张国语唱片中，率先主打歌《精彩年代》早已为郑希怡在香港新城国语歌曲颁奖典礼中获国语力跳舞歌曲奖，实力获得认同，而由Pixel Toy何山作曲和周耀辉填词的第二主打歌《早操歌》则是首健康励志歌。 这张专辑融合了女性的性感、可爱、疯狂、怀旧等不同风格的曲风，更聘请知名舞蹈老师编排复古舞蹈，在专辑的MV中大家更可以看到YUMIKO又唱又跳的一面。

丽赛的故事

●作者：[美]斯蒂芬·金　●出版社：上海译文出版社社

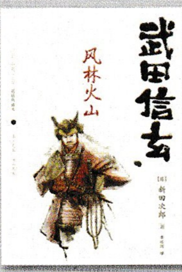


美国国家图书奖终身成就奖得主、恐怖小说之王斯蒂芬·金的最新长篇小说，被评论界誉为"可能是金迄今为止最具个人色彩、最强有力的巨著"，"《丽赛的故事》着力探索的是创造力的源泉、疯狂的诱惑和爱的秘密语言。"

丽赛两年前失去了丈夫，他们一起经历了二十五年最深厚有时甚至非常恐怖的亲密婚姻关系。丽赛知道丈夫过去经常去的一个地方——那个地方既吓得他要死又能治愈他的伤痛，既能把他活吞下去又能给他继续生活下去的信念。现在轮到丽赛亲自去那个地方，去面对丈夫的群魔……

武田信玄

●作者：新田次郎　●出版社：重庆出版社



狂飙的日本战国时代，20岁的少年英豪武田信玄，在家老和百姓的支持下，兵不血刃地放逐了暴虐无道的父亲。年轻的脉搏，充满欲望与野心。自立为甲斐国主的他，随即以雷霆万钧之势进攻信浓。他努力开疆阔土，往复争战。他的军旗上写着孙子的名言："疾如风，徐如林，侵略如火，不动如山。"旌旗所指，战无不胜。

平定信浓之后，信玄梦想着挥军西上，直入京都。但夙敌上杉谦信始终牵制着信玄，于是甲斐之虎只有在川中岛迎接与越后之龙的对决了。川中岛大会战获得胜利的武田信玄，一步步走向号令天下的大道。

九降风

●作者：纪培慧　●出版社：上海锦绣文章出版社



1996年，七个新竹实验中学的高中男生因兴趣相投而混在一起，他们最常做的事情就是抓住为数不多的职棒比赛机会。阿彦隐隐约约的是他们九个人的领导者，话不多，但有领导者的魅力。一日，他们七个人去看职棒比赛，比赛结束后，他们在路上疯闹，阿彦却被路上大货车撞倒，从此，阿彦再也没有起来过了。成群结党的朋友们突然面对如此真实而残酷的人生，每个人的内心都抱著愧疚与罪恶感，却又太过年轻不知该如何真实坦诚地处理冲突……年轻不安的灵魂，早熟敏感的青春，像九降风，在这群死党之间飘扬、飞逝。

文编 玛鲁斯



文：K52

Absorb：网络与商业之间盛开的道标之花

——关于absorb，niconico，以及网络、爱好、商业的纠葛

如果要介绍niconico的话，有几个关键词是必不可少的：视频网站、niconico组曲、同人MAD、生肉动画、初音未来。在中国的OTAKU们，必定是从以上一个或者几个关键词中知道nico的。简而言之，nico就是日本OTAKU限定版本的YOUTUBE或者说土豆，而独有的走马灯弹幕评论系统被“山寨”过来以后，想必现在也已经渐渐广为人知了。有人通过nico和人分享最新动画，有人通过nico来发布自己制作的曲目和视频，有人通过nico炫耀自己的弹幕技术，也有人通过nico来实现自己的梦想，走向成功之路。

比如本期要介绍的absorb，他们是宅男、初音未来的调教师、签约正规公司的职业乐队，以及，和我们一样，niconico的爱好者。

旅程的开始

Absorb，意为吸收、承受。2005年的冬天，有三个少年将他们的乐团定名为此，怀着要让人们一同为他们的梦想沉迷的愿望，开始了追梦的道路。三年后的今天，这个名字书写出来人们依旧知之甚少，但笔者固执地要将这朵只是微微绽放的花苞放到闪光灯下，是因为听见了他们挣扎蜕变成长的声音，想要与大家一同见证这朵与众不同的花朵的开放。

四年前，17岁的 原翔太认识了23岁的森晴义，晴义擅自为翔太自己写的曲子《missing》配了和声，因为他诧异地发现这个年轻的孩子对音乐的热爱以及他嗓音的澄澈。于是一年后，他们两人组成组合“S+H”，惟一发布的单曲《BLESS YOU》就成为音乐专门网页“players王国”连续三个月TOP首位。紧接着，晴义在专门学校的同学中村博也加入了乐队，三人正式将乐队名称改为“absorb”，并在之后的两年间正式发行了两张单曲《となりで》和《未知导》。——这些历史，在2008年之前，几乎都没有人关注过。这三位少年是如何走进人们的视线的？或许我换一个名字说出来，就该有一小部分人觉得眼熟了：halyosy。

初音未来最早的神曲之一《メルト（MELT）》在nico刚刚发布没多久的时候，一个自称是halyosy的男生组合发布了自己填的男性版歌词的《メルト》，和原词相匹配的歌词以及毫不逊色的男声，让这个介绍成员为that、is、halyosy的三人组合开始受到关注（初回投稿的这首《メルト》也是halyosy到目前为止，播放次数最多的歌曲）。他们就是absorb，三个年轻的男孩虽然已经是签约艺人了，但跟普通的日本男孩没什么两样：他们也喜欢ACG，也喜欢逛nico，也喜欢“up”自己的作品和nico上的众多宅们交流。所以，他们

为了自己的兴趣爱好，用了halyosy的名义，开始了nico上的活动。that就是翔太，is是博，而halyosy就正是队长晴义了。

虽然紧接着投稿的同样是翻唱自初音未来的温馨小品《コンビニ（便利店）》也获得了相当高的评价，但halyosy真正在nico上的成名作，却是今年二月底的《樱之雨》了。不过关于这首歌且让我暂时按下不表，先提到他们今年三月时候的《hello windows》吧。在今年二月的时候，有位"up主"在nico上传了一段自己制作的全部由"WindowsXP"效果音合成的温柔安静的曲子，轻柔的声音和和谐的编排还有绝妙的素材使用使得这首曲目很快成为殿堂级曲目，同时也有很多nico歌手为这首《hello windows》填词献唱，一时间也热闹非凡，只是虽然追捧众多但是却乏善可陈，直到3月21日，halyosy填词的《hello windows》发布，让人感动的填词，惊喜一般的混编，以及专业级的制作，让一些之前自己填唱这首曲目的歌手都叹服"halyosy大人你是神！"

而写出歌词的晴义，在介绍中写的话却让人微有心酸：八年前一个人独自来到东京闯荡的时候，面对不习惯的空气，不习惯的食物，不习惯的事物，使自己支撑下来的，是那些陌生人的关怀给自己带来的温暖。怀着那样的心情写下的歌词，如今能和这首绝妙的曲子合体，对自己而言也是一件无比幸福的事情。从这以后，越来越多的人开始记住了halyosy这个到现在为止都让人很难正确发音的奇怪名字，也有人挖掘出了他们的专业的背景，先是一阵恍然：难怪他们发布的作品制作水准高至如此，原来是专业的啊！但这重身份背景并不影响nico用户对他们的评价：nico是一个神人辈出的地方，专业不专业，请用作品说话。而且，无论现实中什么身份，弹幕之下，人人都只是普通的nico爱好者而已。

Halyosy不例外。即使作为absorb，也一样。

想必晴义也明白这个道理，所以，他用自己的作品证明自己。

樱之雨学园

接下来要大书特书的，就应该是《樱之雨》了。

我们大致可以想象得到刚刚接触初音未来或者说"vocaloid"这个软件的halyosy是如何地兴奋不已，翻唱或者填词改编已经无法让这个自身就是音乐专业的男生满足，而他买回《初音》，第一次全力为她创作的曲目《樱之雨》，到现在已经成为对于halyosy自己、absorb、甚至niconico而言都具有重要意义的曲目了。晴义在介绍中写道：将自家的初音设定为16岁的面临毕业分别的少女，全心全力表现出她在学校最后一日时心中所念所想的心情，就这样写出了这首曲子。

尘土飞扬的操场，书桌上留下的涂鸦，毕业册上写的话，教室的抽屉还有窗外的走廊……每个人的青春岁月中，都不会少的那些灿烂或者感伤的回忆，在看到歌词的刹那，无意识般就流淌了开来，触动到了脆弱的心房。这首歌发布的时候正值日本的中学毕业典礼前期，无论是不是故意，halyosy三人众都夺走了无数人的泪水。这美丽而伤感的歌词，以及初次就近乎完美的调教，《樱之雨》成为了初音未来整个春季被传唱最多的歌曲。



■单曲《樱之雨》封面

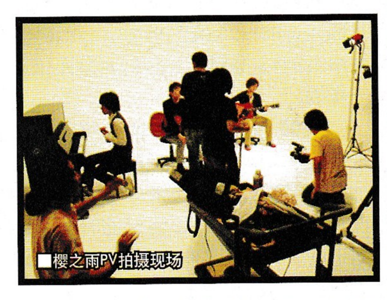
虽然我们的毕业时节与日本不同，也没有樱花纷落的美景相伴，但关于中学时代的那些记忆，我想无论是世界哪里都是相同的——那是我们最最青春无敌的时光呵。

所以，被这首歌打动，是如此轻易自然。

然而，这首歌的重要性，并不单单是让人有所共鸣的歌词而已。三月份过去，《樱之雨》已经进入殿堂，翻唱版本则更是呈几何级数地增长，up主们的评论纷纷说这首让人感动不已的歌使自己回想起了学校时代，或者更有正值毕业的孩子，记录下因为这首歌曲留下的眼泪。不断有人来向halyosy申请翻唱许可以及申请获得伴奏，这让他本人也无比惊讶和感动。于是，四月中的时候，halyosy新建立的公式站上宣布了两件事：一，《樱之雨》的音源、乐谱全部无偿公开，只要在不用作商业用途的规约之内都可以随意使用。二，樱之雨计划启动。

在最大限度内开放版权供人利用，这在niconico的原创曲目中还是第一次。而对于halyosy来说，这也是为了樱之雨计划而必须的。

樱之雨计划，一开始只是一个百人合唱计划而已，因为有为数众多的人想要唱这首能代表自己一个时代的歌曲，所以halyosy重新制作了和声部分并且放出音源接受想要参与的人的投稿。只


■樱之雨PV拍摄现场

是，当有人提议作为学校合唱甚至有人就直接组织了在毕业典礼上合唱这首歌之后，不知不觉这个计划越来越大了……五月份，第一次合唱音频制作的时候的参与人数是262人，而合唱第二弹、第三弹公开后，报名人数已经越来越多了……而当笔者再次关注樱之雨计划的时候，已经变成了"全国学校报名毕业典礼时演唱《樱之雨》"了。到现在，已经有40所学校已经实施或者预定实施这个合唱计划了。在《樱之雨》单曲CD发售、在涉谷街头播出CM广告之后，樱之雨计划大概还会持续扩大范围。又因为有网络这个载体，能参与樱之雨计划的人的范围，同样也是极其广大的。之前提到的262人的合唱版本中，就有包括大陆、台湾、韩国、新加坡等日本以外地区的nico爱好者参与。

也正是因为樱之雨计划，《樱之雨》成为了niconico上的原创歌曲在现实中影响力最大的作品。能做到这种程度，我想连作为halyosy的晴义当初都没有想到的吧。而《樱之雨》也成为了作为职业乐队而言的absorb的第三张单曲，对于作为absorb的晴义而言，又何尝是能预料的事情呢？

爱好，网络与商业

无论是作为商业乐队的absorb，还是为爱好上nico的up主halyosy，其实体都只是森晴义、中村博和　原翔太三人而已。虽然我们所能见到的结果是halyosy的爱好终究成就了absorb的销量，但见证过过程的人都明白，作为halyosy的三人，从未炒作过作为absorb的自己。

Halyosy的作品介绍和作品清单中，都从未有过absorb的链接，absorb的链接中也从未有过halyosy的链接。就连两边的官方网站都没有做相互的链接，惟一能将二者联系在一起的只有樱之雨计划的网站。原因？halyosy在日志的回复中曾经这么回答过别人：halyosy是halyosy，absorb是absorb，虽然都是我们，但还是不一样的。

没错，即使是使用absorb的名义在nico上发布的作品也都只是翻唱曲目，作为商业乐队的absorb，从来都没有在nico上宣传过自己的商品。连有的网友找到过的absorb早期歌曲放到nico上，也被删除了。

Nico并不是一个禁止商业宣传的网站，对于absorb这个全然没有名气的商业乐队而言，也对于我们普通的理解而言，用尽一切手段进行炒作宣传，获得更高的知名度，才是正常的选择吧？

可是他们没有。Absorb最大的“炒作”也无非只是和纸巾姬合作录了《メルト》的PV，但无论是《メルト》还是纸巾姬，影响范围还都是只限于nico而已。

我们只能这么理解，也许在halyosy的心里，nico是一个纯粹的网站，是大家为着自己的爱好聚集而来的地方，不应该将它染上浓重的商业色彩。爱好是爱好，商业是商业。

然而不可否认的是，即使没有刻意的商业宣传，halyosy和absorb在nico上的活跃，无论如何都起到了宣传效果。我们可以拿数字来说话，今年四月间absorb的第二张单曲《未知导》在nico市场上的销量还不足百张，第一张单曲《在你身旁》更是nico销量不到十张。而到现在，《未知导》的nico销量已经向300张靠近，而《在你身旁》也近百张，《樱之雨》两周内销量更有700张之多——这还只是单纯nico市场销量，有特典附赠的实体店销量想必更加可观。

结论是，无论他们自己想或不想，nico的确是为了商业乐队absorb的CD销量做出了贡献。而且，absorb也就此成为了第一个公开身份在nico上活动的商业乐队。网络这座桥梁，必定为他们的梦想搭出了一条捷径。



■单曲《未知导》封面



■单曲《在你身边》封面

这是一条不一样的道路，absorb虽然还参与着和其他的普通乐队一样的广告歌曲、电视剧歌曲的创作以及公司安排的种种活动，但他们在网络中的知名度和影响力，也许都超过了他们现实中的水准都说不定。而在网络中认知他们的用户，因着对halyosy的兴趣成为absorb的fan，去追逐他们商业作品的痕迹，这部分人所产生的CD销量可是比普通的音乐爱好者更加可靠的。

因为自己的兴趣爱好而游走于网络，在网络上发布自己为了满足自己而创作的作品，却能因此为自己的事业带来益处，甚至有机会将自己兴趣爱好的结晶转化为商业出版物，absorb并不是第一个因为网络而获利的商业人士，但在nico上却是一个相当典型的例子。网络不再是一个虚构的世界，它对生活的影响力日渐深远，absorb目前的成功都还只是雏形，若他们签约的ELEC唱片能更有远见的话还能进行更加行之有效的操作吧。此时我忍不住要吐槽，能想见absorb出道时有多么寒酸潦倒，没办法，三个没学历没相貌没门路没经验的无业少年，也就只能签ELEC唱片这种之前专门出精选集唱片的小公司了——该公司的签约原创歌手里最有名的大概就是absorb了。这公司小到连负责包装的人才都没有，absorb的所有相关包装设计以及网站制作都是作为业余设计师的森晴义自己一手包办的。

不过，幸好他们还有实力和梦想，所以即使远隔重洋，我还能感激nico能让我们认识他们。

而且，换个角度想一想，幸好因为他们签约的是这样的一个小公司，才能放手让他们进行在网络上的种种活动，换作是大公司，想必是不会认同这样的宣传手段，也不会允许旗下艺人浪费时间混迹于一个动画网站的吧。

名词解释

Niconico组曲：日文：组曲『ニコニコ动画』。作者しも氏混合了33首动漫游戏音乐重新使用乐器加以演绎诠释的midi曲目，其后在nico上经常被用作MAD配乐，被捧为神曲。

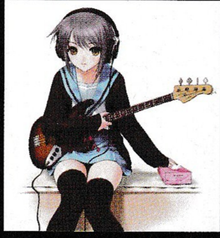
生肉动画：不带字幕的RAW（谐音肉）动画。Nico上经常有人在第一时间上传日本电视台刚刚播送的新番动画，虽然会被很快删除，但还是能确保很多人将生肉动画转移到别的视频网站以供日本以外地区的人观看。

初音未来：是用雅马哈的vocaloid 02语音合成引擎开发出来的虚拟女性歌手软件角色主唱系列的第一作。镜音リン、镜音レン则是第二作。

弹幕：在nico上，关于视频的评论不是以留言形式发表的，而是直接覆盖显示在视频之上，默认为从右到左的顺序走马灯滚动。称之为弹幕。

Up主：指在nico上传视频的人。

纸巾姬：一位经常穿着《凉宫春日的忧郁》中的角色长门有希的COS服录制自己弹奏的动漫歌曲的“美腿萌神”，至今为止从未露脸性别不明。因为有时会在其身后出现谜样的纸巾盒而得名，贝司演奏技术非常专业。



Nico市场：nico上的视频下面有跟Amazon.jp合作的购物版块，有统计从nico网站去购买商品的人数以及点击率的功能。

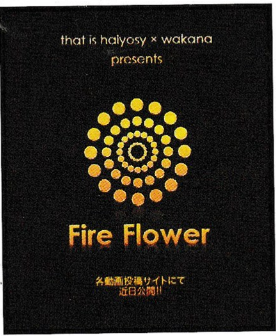
名为absorb的花

是不是该说现在才是主题？笔者如此关注他们推广他们喜爱他们，当然是因为喜爱上了他们的歌，爱上了翔太和晴义的声音，爱上了博拨动吉他的手指中流淌出来的音符。

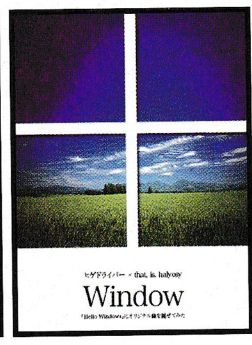
翔太那带着透明感的少年音，无比的澄澈纯净。无论是他最早写的《missing》，还是开始和晴义合作后的《BLESS YOU》，还是翻唱的《四叶三叶草》，和几乎完胜原唱的《木莲之泪》，都能让你感觉，一个干净得耀眼的少年，在叙述他的爱恋或者他的青春。而晴义的声音却像是一种补充，带一点儿沙哑，却饱含着一份感情，我想，那正是他对音乐的爱吧。

Absorb虽然是2005年成立的，最早的历史可以追溯到2002年以前，那是中途退学专心进行音乐创作的晴义的心血。很多那个时代的曲目现在除非晴义再次发布恐怕我们是无缘再见，但他将那一份执着持续到了现在，已然是一份至宝。更重要的是，无论何时，他还保持着一颗写满了青春的诗的心。

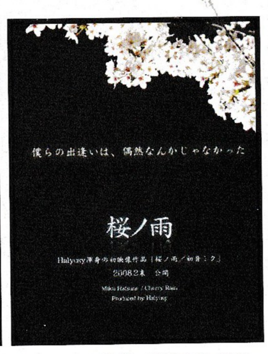
《樱之雨》已经无须重提，我们都知道在几千学舍中人与人的遇见就是奇迹；《Fire Flower》描述的那少年青涩的心事，"如果最开始的时候就对你说喜欢该多好啊。"；《Bless You》展望的，是那不确定又很明亮的未来，还好有和你共有的回忆；《hello windows》则是明亮而积极的色彩，正是当年放手一搏想要为自己的梦想闯荡的他的真是心态吧。



▲halyosy制作的《Fire Flower》宣传海报



▲halyosy制作的《hello windows》海报



▲halyosy制作的《樱之雨》宣传海报

而作为晴义在学生时代的朋友，中村博则是以成为伟大的吉他手为目标的。在作词作曲方面也有一定造诣的他，经常和晴义一起商讨歌曲的编排问题，更重要的是他轻柔却流畅的伴奏，无论是《樱之雨》还是《木莲之泪》，属于中村博的角色虽然一直都是配角，但是没有他那轻盈灵巧而又美妙的吉他旋律，即使有晴义和翔太，absorb也会失色三分。

Absorb是治愈的，是阳光的，是温柔地灿烂着的。他们没有饶舌，没有电波，没有摇滚，没有街头流行的风格，他们只是在认真地写自己的心情，自己的歌。他们用以打动人的，是那份真而纯的感情，融进了歌曲中，融进了声音里，化成了让花蕾绽放的力量，一次一次，一点一点，我们已经渐渐闻到这朵正在开放的花朵的香气，而总有一天，他们会开成夺目的花。

且让我们期待一下吧，今年12月的新曲《smiling》。无论作为初音未来还是镜音莲，无论是作为halyosy还是absorb，两个月一首新曲的速度足以证明他们对音乐的苛求。也许未来还会有更多的职业艺人会在他们之后选择用网络作为自己发展的方向之一，但absorb此时已经成为一枚清新的道标，为大家指明了一种新的可能性。

思考与未来

诚然，absorb仍然是个不起眼的小乐团，《樱之雨》首周销量公信榜32位，在圣诞前大牌出片档期能获得这样的成绩实属不易，但依旧比不上名P云集的"初音未来"首张专辑《Re:Package》打入公信榜前三的成绩。但从最初惊艳于高于普通网友制作水准的歌曲完成度以及打动人心的声音与歌词，到后来开始饶有兴趣将他们作为一个特殊的存在来观察，这三个并不足够帅气但却抱持着实力和梦想的男生，他们走在追梦道路上的每一步都离我们这么近，近到简直触手可及，他们跟我们看一样的动画，听一样的歌曲，对一样的东西感兴趣，他们跟我们在一个动画网站混迹，他们跟我们一样研究弹幕职人之技，他们跟我们一样对某件有趣的事情吐槽聊天打屁，有兴致的时候忍不住留言想要交谈，他们也会像好朋友一样与你交换看法……就像一个因为兴趣爱好而认识的朋友，谁能感受得到所谓"偶像"、"艺人"和普通人的差别？

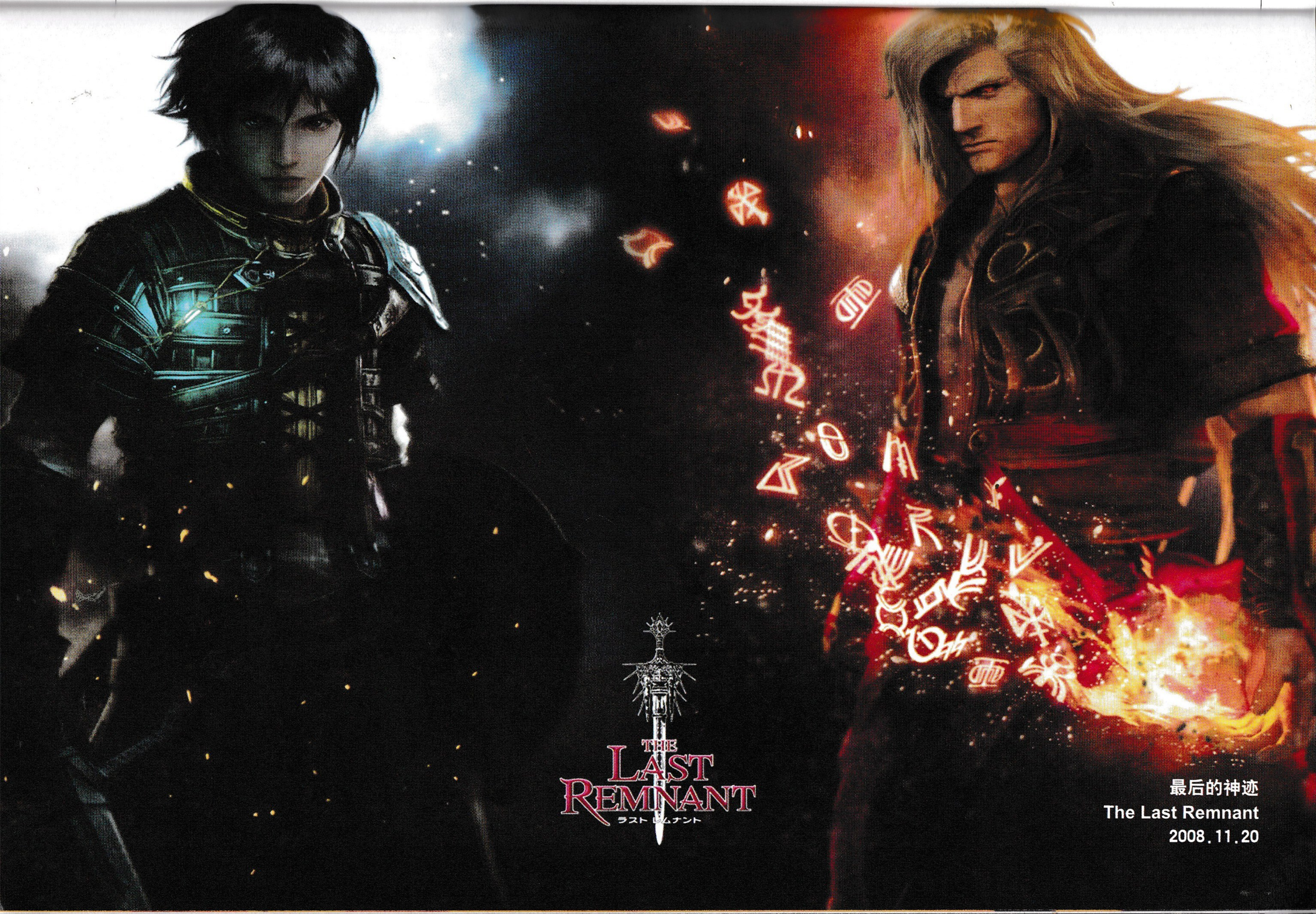
是网络，是网络冲淡了之间的差别，还原给我们一个真实的absorb，只是三个跟我们兴趣爱好都无比接近的宅男，只不过他们跟我们的职业不一样，而已。他们还是只把nico当作是自己的兴趣爱好的地方而已。他们也在小心翼翼地维护着这片乐土，即使对自己的实际利益有所增益，依然坚持着不玷污它。就算靠实力说话，他们也还是赢得了自己应有的关注。

如今的absorb算是有了显著的成功，知道他们的人越来越多，甚至在新的作品中还有了ANTI厨的身影，倒也算是大手的标志之一。Nico上的用户中也有了固定的FANS，还为他们建立了交流群组，而几个官方网页的浏览量也一直在攀升，更重要的是，在现实中，他们的影响也开始逐渐扩大，他们的CD销量仍然有增长趋势，他们已经越来越接近梦想了。

或许不久的将来，将会有更多有着梦想的年轻人选择nico、选择网络这种形式去圆自己的梦想，就像absorb一样，甚至应该会比稚嫩的absorb做得更好，但有句老话重提却是没错的：机会只给有准备的人。Nico交流环境好也意味着观众的严苛，若非真正具有实力，就算你刻意想要在这里混出名气也只可能取得反面效果吧。

不管怎么说，absorb是一个说明网络和兴趣爱好对商业事业影响的新鲜实例，他们让各种各样的人都看到了许多的可能性，也为更多的人提供了一个可供参考的发展方向。他们还正在走向前方的道路上，无论是出于私心还是欣赏，我都希望他们有绚烂绽放的一天，并且成为后人的道标，指向又一条通往罗马的小道。

链接 LINK
Niconico动画：http://www.nicovideo.jp/
Absorb官方网站：http://www.absorb.asia/
Halyosy官方网站：http://www.halyosy.com/
樱之雨学园：http://www.sakuranoa.me/


THE LAST REMNANT
ラスト レムナント
最后的神迹
The Last Remnant
2008.11.20

czk11·看法

后浪与前浪

文：czk11

天天吃山珍海味都会怀念起清粥小菜悠然南山的日子，更何况是型号一致的流水线产品。审美疲劳就此产生，并渐渐的兴味索然。



传统的戏剧和小说中常常会有这样的桥段：欢喜冤家一见钟情，却在机缘巧合下无奈生怨，由于各自的强硬态度导致误会重重渐行渐远，直到另一次巧合出现方才前嫌尽释，有情人终成眷属；又或者王子和公主互相看对了眼，无奈坏心肠的女巫横插一枝（当然也可以是后母、权臣……诸如此类的奸角），致使王子受困公主垂泪，经历了好一番波折，终于"快乐而幸福的生活在一起"

于是得出结论：不经历风雨，定然见不到彩虹。又或者套用先贤孟子的训示："故天将降大任于是人也，必先……所以动心忍性，曾益其所不能"要想人前光鲜，嘿，您就在背后慢慢儿磨吧。

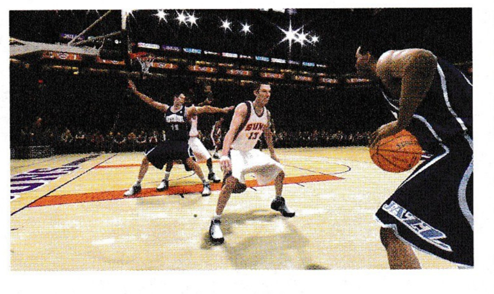
可是，如果一个故事一开始就说"live happily ever after"，那结局又会是怎么样的呢？

恐怕……不太妙。

所以综合评定SS级别的山王会输给名不见经传的湘北，因为王者的轻敌；所以野心勃勃的弗利萨会被他口中的臭猴子揍得很惨，险些丢了性命，因为王者的自傲；所以光辉灿烂无比强大的十二宫黄金圣斗士会让五只青铜小强搅了局，因为王者的悠闲——他们已经许久，没遇到如此强而有力的挑战了。

这一切都可以归结为为王者的无奈，立于顶点的他们终有一日会发现，自己在慢慢变老，而身后无穷数的追赶者却依然朝气蓬勃。他们惶恐，他们惊叹，他们竭力想挽救自身的衰败，可惜任何逆时代大潮而动的愚行，在惊涛骇浪中都无异于螳臂当车。

正所谓长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上，新世代的到来，总是那么的猝不及防。



人世间的沧海桑田尚需岁月的冲刷，但在游戏，这比现实世界加速了千万倍的虚拟幻境中，一切一切的新陈代谢，骤然而起，犹如迅雷，不及掩耳——众所周知，"《NBA LIVE》系列"的最大乐趣之一，便是浏览众家大牌的评分，然后与自己想像中的那个数值比对，若是接近甚至于将将切中要害，总不由得心中窃喜，颇有高山流水伯牙子期之惑。

科比97分，加内特97分，勒布朗97分，综合评定最高的三个家伙想来无人会有异议——常规赛MVP、得分王、最佳防守球员加总冠军核心——他们统治了风起云涌的07-08赛季，或者还将继续统治下去；艾弗森、麦迪、姚明、小斯、邓肯、韦德，一众天王巨星依然恒定，还是最顶端的那一群，当然魔兽霍华德和新生代顶级控卫克里斯保罗，因着上赛季的史诗级表现也毫无悬念的加入了他们的阵营；然后，中生代、新生代的各位台柱，一样相去不远，直到最引人注目的新秀一栏，妖星才开始一个接一个的出现……

猜猜今年选秀前三甲的那几位EA给了几分？罗斯85、比斯利84，梅奥82，这几乎已经是全明星级别的评价了。于是其他新秀也随之水涨船高，在2008届的乐透新人中，你想找个纯正的的废柴，那还真是有点难度。依据开赛以来的表现以及众家媒体的言论，他们诚然被公认为2003以来最优秀的一届，却远还没有表现出抢班夺权的态势。如许之高的评价，莫非EA公司的某人抢先发明了时光机器，在未来的某个时间段狂喜乱舞，嘲笑世人今日之痴？

EA穿越了，还是我们穿越了？信奉无神论的玩家自有判断。不可避免的，关于LIVE游戏数值设置不合理的争论，在这一代也达到了顶峰——换个角度想想，古代中国黑社会虽有"一步登天大龙头"之说，但在按部就班铁血磨砺的商业联盟NBA，一步登天却几近于无稽之谈（或者天赋异禀背后又有庞大商业帝国加持的某人是特例？却也不尽然，至少在天寒地冻一片萧索的边陲小城，他也狠狠的挨了几年才有今时今日之大场面）。

试想，某个才打了十几场正式比赛，纵使惊才艳羡却依然有待时间证明的新秀，在游戏里居然能和基德——未来的名人堂控卫——并驾齐驱（敏捷性上犹有过之，人老先老腿嘛），这让一代大佬情何以堪，他的粉丝又如何自处？也就怪不得某篮球论坛的好事者会迫不及待的发布补丁，修正EA的一厢情愿了。

前日小试牛刀，平心而论，补丁要比原版更合情合理：既调整了金字塔尖的势力平衡，又抑制了新秀们的过分强势。更让笔者欣喜的是，一直以来被低估的新生代潜力中锋拜纳姆，也凭着近段时间的出色表现咸鱼翻身，61到81——火箭般的蹿升，正所谓璞玉微光，幸何如哉。

综上所述，人们乐于看到后浪推前浪新人换旧人的蓬勃与发展，但如果这一势头表现的过于迅猛，却免不得会有些许恐慌再加三分不舍。毕竟人都是活在记忆里的，那些遥远的过往依然历历在目，反倒是近日种种模糊如前尘韶光。新陈代谢是一个渐进的过程，宜缓不宜急，总需要一段时间来让所有人慢慢接受。后浪凶猛，前浪风流依旧——而不是残酷的汰换新血——相信这才是大多数人乐见的局面。

扩大到整个游戏界，由于急功近利的思想作祟，最近各大知名品牌的续作大有泛滥之势。不说意图制霸全平台，无独却总是有偶的无双；也不说换个剧本就敢出来卖，早已算不上传说的传说，单就我最熟悉的"机战"而言，大家可以屈指算算2008短短的一年间出了几多续作：OGS、OGS外传、Z，就在最近，疑有骗钱之嫌的Z SP也迫不及待的提上了议事日程……这几乎等于当年winkysoft整整一个世代的产量了。毫无疑问，作为该系列一直以来的忠实粉丝，虽然寺胖意外的勤奋让我有些微欣喜，但面对品质的下降，却也只能无奈的耸一耸肩。

太多的没有新意的续作让我们在应接不暇之余，心底也不由得厌烦。天天吃山珍海味都会怀念起清粥小菜悠然南山的日子，更何况是型号一致的流水线产品。审美疲劳就此产生，并渐渐的兴味索然。当然，游戏厂商应对这一危机的法子也很高明，他们不停的把产品细化——导演剪辑版、专用移植版、复刻版、独享版——追加各式各样的新要素，借着量产的东风，推出——也许在他们心目中，每一类玩家都能自得其乐——的新瓶旧酒。可是一千个人心中尚且会有一千个哈姆雷特，这种妄图讨好所有人的谄媚，却往往会被大多数人厌弃。

有没有更好的解决方法呢？

Maybe。当未来的某一天，所有的数据都不再依附玩家的硬盘而游离于网上的时候，我们会享受真正的、只属于自己的定制游戏。彼时，天高任鸟飞，海阔凭鱼跃，我意天下，岂不快哉！

当局者迷，不识庐山真面目，只缘身在此山中。且收起无聊的憧憬，静待风云变幻的那一刻降临吧。

好莱坞模式的悲剧

文：李济潇

这样一款投入巨大、制作精良、在技术上完美的游戏，在开发过《波斯王子》三部曲，具有丰富动作游戏制作经验的育碧蒙特利尔工作室手中，怎么会成为如此一款游戏性超低的“绣花枕头一包草”呢？

去年11月13日，曾在当年度E3展上大出风头的《刺客信条》正式走上店头发售，向全球翘首以盼的玩家揭开了她神秘的面纱。在最初的几个星期里，《刺客信条》的一切表现都展现出一款划时代超大作应有的水准：跨越次世代巅峰的画面，完全自由的场景互动，极度逼真的NPC行为和过场演出，男主人公集灵巧与力量于一身的出色设定，超越所有动作游戏的引擎技术，以及这一切在整个游戏中完美衔接，让刚刚进入游戏的玩家获得了非凡的游戏体验，也让《刺客信条》在发售后短短一月间便迅速突破250万套的销量更令开发公司育碧软件的市值一度上涨到30亿美圆，造就了该公司继《波斯王子》、《细胞分裂》等超大作系列后的又一神话。

然而，令人奇怪的是，这样一款在旁人眼中如此具有“神作”实力的游戏，在各大业内杂志、网站、论坛上却毫无例外地遭到了众多玩家和评论者的一致批评甚至“炮轰”。细看这些评论，无一例外地在肯定游戏在动作系统和画面上的优异表现的同时，对游戏的关卡设计和流程均提出了严厉批评，众口一词地指责游戏在前三个小时对游戏“惊艳”的新鲜感过去之后便再也找不到能够吸引人继续玩下去的动力：重复单调的任务设定、有头无尾的故事叙述、再加上种种不够体贴的游戏设计。最终，伟大的玩家们为这款游戏下了一个精准的定义：三小时神作。

笔者曾在PC版《刺客信条》的世界里呆过超过40小时，期间总共通关2次并尝试完成所有收集任务以开启最终关卡，然而在蓝屏BUG的威逼利诱下可耻地失败了。从笔者的视角来看，《刺客信条》是一款在技术层面上可以说是“完美”的游戏。作为游戏的最大卖点之一，男主角Altair在城市中几乎可以攀爬任何场景，与所有NPC发生互动，并以此为基础在任意时候以任何方式在三座“巨大”的城市中体验中世纪的民风民情。游戏的制作小组在如何真实再现这三座城市上花费了极大的心思，城市中的一草一木一砖一瓦都制作地完美无瑕，多达数十种NPC角色全部拥有各自的AI和行为特征，并与其角色背景相符，演讲者、乞丐、小贩、士兵、高级卫兵……无论Altair在城中闲庭漫步还是做出一点点骚动乃至大开杀戒，玩家都不会觉得那些叫卖的乞讨的四散奔逃的抑或拔剑向你冲来的NPC们的动作、台词有一点点生硬，一切都像是在看一部画面精美的中世纪欧洲古装大片。然而作为一款动作游戏，本作在长达9个小时的流程中少得可怜的任务模式和全部9个关卡如出一辙的完成方式，成为其饱受抨击的最大软肋，没有之一。这不禁让玩家奇怪了，这样一款投入巨大、制作精良、在技术上完美的游戏，在开发过《波斯王子》三部曲，具有丰富动作游戏制作经验的育碧蒙特利尔工作室手中，怎么会成为如此一款游戏性超低的“绣花枕头一包草”呢？



这就要从一款游戏的制作流程说起了。众所周知，在游戏产业市场规模超越流行乐坛和电影行业的今天，游戏更早已从昔日一个策划一个美工一个程序员的作坊式生产进化到了和好莱坞电影一般的流水线生产模式。一款超大作的制作小组将拥有超过数百人的生产团队，长达数月甚至数年的生产周期，以及数千万美元的投资，这是一门高投入高回报的生意，当然也就需要工业化的严格管理和生产计划。在无数游戏制作人排着队询问跳票王暴雪：“嘿哥们，你丫是怎么说服投资方那帮老家伙的？”的同时，他们自己却不得不在游戏的生产计划书上一遍又一遍修改着既定流程以确保项目能够正式开工。就像马龙·白兰度在《教父》里面说的一样“It’s just business.”

这里需要更正一个很多玩家都可能误解的地方，在大多数欧美游戏厂商的分工中，制作人并不会过多地介入到游戏的设计中去，他的主要职责是在保证游戏质量的同时尽可能地让游戏按照预定制作工期完成，而游戏的主要设计工作是由创意总监和游戏设计师来完成的。当然很多游戏的制作人当初也干过设计师，这能够更好地帮助他与项目中的设计师进行沟通。于是乎，问题发生了，如果生产过程中游戏无法按照预定计划完成，怎么办？

这是一个层层相扣的环节。制作人必须向投资方保证项目能够按照计划如期完成，以便能够让企业的资金周转得以顺利进行，设计师必须保证游戏的核心设计能够保留，所有的卖点能够实现，制作人和设计师都必须保证Alpha/Beta/Master/TRC鉴定能够通过，以保证最终在团队高效率的工作下，神作上市，制作人扬名立万，公司大赚特赚，投资方收回资金以投入下一个财年，皆大欢喜。

所以，在必要的时候，制作人出场了，一个字：砍！

虽然在大部分时候，制作人都会站在生产团队的角度尽力向上面争取更多的时间和投资以完成项目，毕竟大多数制作人都是从制作团队中一步一步成长而来的。但是职责所限，同时也是为了能够让项目健康地完成不至于被取消，有的时候制作人也不得不做出一副恶人的嘴脸。低优先级的BUG？不修，项目决定！模块不能按期完成？砍了！有新点子要加入？不准！更有甚者，在一些项目的末期，一个叫Closer的讨厌家伙会以更高的权限出现在项目中，通常来自公司上层或者投资方，他的主要工作就是把数据库里尚未修正的BUG打成“Will Not Fix”，美其名曰保证产品如期上市，甚至在最坏的情况下中止项目。大部分时候，制作团队都不喜欢他（笑）。

而对于《刺客信条》来说，四年的开发周期，数千万美圆的投资，要想中止项目是不可能的。.但是对于一款刚刚尚未完成的游戏来说，匆忙上市的代价很有可能毁掉这个好不容易建立起来的金字招牌，毕竟大把大把的宣传经费已经花出去了。怎么办？

看看玩家拿到的版本是啥吧，画面，完美！引擎，完美！AI，完美！系统，完美！故事，没讲完！关卡，只有三关然后就是重复！！三小时神作！名副其实！

最终游戏凭借美轮美奂的画面大卖特卖，育碧赚了个盆满钵溢，一年后采用同一引擎制作的《波斯王子》获得IGN高达9.3的超高评分。然后上网一看新闻：《刺客信条2》正在开发中，Altair将获得诸如游泳之类的新能力，有网友评论道：“就算丫会飞，老子也不会上第二次当了”。不过就算如此，按照育碧一贯的三部曲传统，《刺客信条3》应该也在议事日程中了吧。

一个超大作系列就这样产生了，毫无疑问刺客2会比刺客更精彩，也许能够成为一代经典。然而，当Altair一遍一遍爬上高塔俯瞰耶路撒冷时，笔者的心中，却泛起了一丝苦意。

曹纲·杂谈

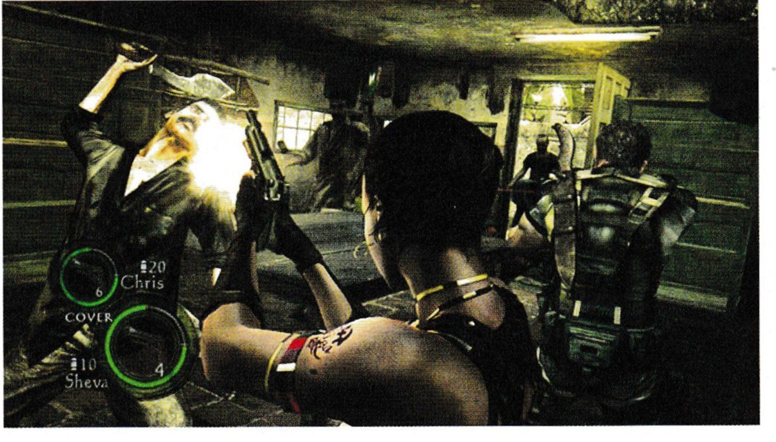
近期游戏心得

文：曹纲

至于这次NDS上的《超时空之匙》可以说是完全移植+新要素，并不是《FFⅢ》或者《DQⅤ》那样的2D→3D的重制作品，这点未免有点让人失望。

近来比较忙，每天也就是能有几个小时玩下游戏，因此打得最多的反而是一个老游戏，PSP上的《铁拳暗之复苏》。这种随时可以拿起来打一下的游戏还是很适合这种情况的，而且这款游戏我觉得也做得很棒，可以说保留了铁拳的原汁原味。虽然我FTG水平向来不行，不过长期锻炼之下，一些小连技倒也使得像模像样了，抽空玩玩也可以乐在其中。

这期间比较关注的游戏有两个，一个是NDS上的移植作品，原SFC上的名作《超时空之匙（クロノトリガー）》。这是我最喜欢的游戏之一，个人评价也相当高，可以说，当时的这款作品几乎没有什么明显的缺点。无论是剧情、音乐、画面、系统，各方面都异常出色，比如音乐我至今还在硬盘上保留多张专辑，有段音乐的钢琴演奏视频也是看一次湿一次。游戏利用时间旅行的方式来创造了多个完全不同时间和特点的世界，而其中又是相互关联的，例如中世纪和现代多处地点、宝箱、隐藏要素的互动，在后期可通过穿梭机直接在各时空穿越，颇具新意。另外值得表扬的是整个游戏的难度和节奏都把握得很好，新手可以顺利将游戏进行下去，喜欢挑战的也有非常多的隐藏要素供他们发掘，例如未来的机器人工厂、沙漠变绿洲、太阳石、最强武器虹、速度种子的偷盗等等，虽然通关时间并不太长，要完成收集要素要花的精力就多得多了。此外，通关后可以选择强NEWGAME，继承全部等级装备技能来进行游戏，当时有类似二周目设定的游戏还并不多。而且这样进行二周目并不是单纯让玩家感受轻松破关的乐趣，而是在不同阶段去打倒最终BOSS会看到各种不同的结局，例如最初就和女主角两人去打倒最终BOSS等，即使是一周较高等级和不错装备，也不是能够轻松获胜的。结局多达十几种，因此而多次通关和锻炼的人不在少数，这也是比较少见的设定。



至于人设则是典型的鸟山明风格，有着赛亚人头发的主角、酷似阿拉蕾的同伴等等，在当时《龙珠》热横扫全球的情况下，还是很让人有亲切感的。至于这次NDS上的《超时空之匙》可以说是完全移植+新要素，并不是《FFⅢ》或者《DQⅤ》那样的2D→3D的重制作品，这点未免有点让人失望。说起来前几年也有个插曲，曾经有《超时空之匙》的狂热FANS自行来将这个游戏3D化，最终因为Square-Enix的要求而被迫终止，当时还曾经放出部分3D的视频，做得还是不错的。我本来期待在本时代的家用机上完全重制，因为这次移植也基本落空了，对此相当遗憾。NDS版的新要素有新的迷宫、怪物斗技场、龙之圣域等等，此外还增加了怪物图鉴，操作方面也提供的默认和SFC版两种，可以按照自己的喜好随时切换。虽然已经是第二次移植了，不过好游戏始终是好游戏，老玩家仍然值得再次重温，新玩家当然更是不能错过本作的。

另一个关注的则是《生化危机5》的DEMO，本来11月是预备主要玩《足球经理2009》的，不过因为时间不够，而且游戏刚出来还没有汉化，破解也不完全（例如无法度假等等，现在新的破解程序已经可以正常度假了），只是稍微尝试了下就暂停了。《生化危机》这个系列我玩得不多，不过Wii版的《生化危机4 WE》让我打起来觉得非常好玩和爽快，游戏通关了七八次，也自己打出了所有隐藏要素，因此对于这个系列以及Wii的操作深具好感。甚至我之后还在Wii上重玩了GC版的《生化危机》重制版，虽然操作、系统等方面差异很大，不过也是各有各的特色，同样可以打得很开心，只是我个人还是比较适应4代的系统。

《生化危机5》早就介绍是在四代的系统基础上进行改良，自然是让我非常期待，也是和《星之海洋 最后的希望》同样早早列入购买名单的游戏之一。这次DEMO中的两段就是之前在TGS提供试玩的那两个场景，而多边形早就在群里面大力推荐，DEMO公布后就尽快下载试玩。和4代相比，画面有了明显进步，操作也有多种选择，不过对我来说还是前作的操作方式比较顺手，如果有Wii版自然更好。另一个重点是更强调了和同伴的合作，需要更多的相互配合、解围，相应的QTE也增加了不少。短短两个场景很快就过了，自然是意犹未尽，只好继续再玩几次，寻找更多的战斗方法和诀窍。好在发售日也已经不远，希望到时候能够有时间和朋友一起玩。

骗子，都是骗子！

文：一刀

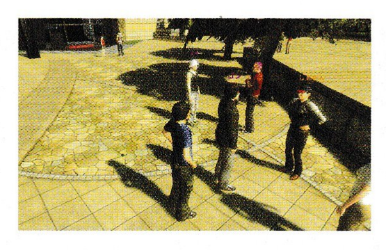
假如有一天，我们在一款角色扮演游戏中被小镇街头的混混NPC给骗了，那么我们就真正实现了深入的人机交互。

不知道是年底将至各类骗子猖獗起来了，还是本刀人品出了什么问题，最近总是听到形形色色与骗子相关的话题。电视上的各类法制节目或网络论坛中受骗者的血泪控诉故事自不必说，前两天看了部名为《一半海水 一半火焰》的电影，竟然也是在说骗子们的生活！

故事中作为主角的骗子们先安排好女性同伙在高档酒店引诱“猎物”上钩，在双方开房苟且之时，骗子冲入现场，以女方丈夫为名对猎物实施勒索。影片改编自王朔早期的经典小说，不过投资方来自香港，原著的味道自然不用期待。主创人员自作聪明地将故事的时代背景从1980年代中后期的内地硬生生地搬到当下的香港，而作为主角儿的青年骗子们个个操着流利的京片子，实在让人摸不着头脑。更为离谱的是，电影莫名其妙地将原著中男主角陷入反思并展开自我救赎的下半段拦腰截断。于是，在看似精美的镜头背后，整部影片成了彻头彻尾描述一群骗子的糜烂生活，并展现畸形情爱观的烂片。

看完片子后，我突然有点后怕，若不是手头这张4块钱的塑料片，万一哪天慕朔爷的名去电影院膜拜该片，还不真就相当于生生地被人骗去几十块票钱？后来转念一想，影片中色情暴力元素一个都不少，而且故事题材低俗，主题消极，在影院公映的可能性无限趋近为零，这才释然了。于是关掉电视机，随手拿起一本名为《原谅我红尘颠倒》的小说，津津有味地读了起来。

这是网络写手慕容雪村新近推出的作品，熟悉他的读者应该都知道，该作者一向以揭露人性阴暗面为己任。在这部新作中，作者营造了一个恶人当道、骗子横行的世界。包括主角在内几乎所有的角色，无论职业，个个都是衣冠禽兽，而故事中唯一坚定正直的人物却不得善终。作品通过流畅幽默的行文，贯穿起跌宕起伏的情节。故事中无时无刻不在进行着的尔虞我诈勾心斗角让人看得喘不过气来。而作为律师的故事主人公见人说人话，见鬼说鬼话，在将法官和当事人哄得团团转的同时名利双收的伎俩，让读者只有瞠目结舌的份。



看到这里可能已经有兄弟不耐烦了，现在介绍电影推荐书籍的栏目哪本杂志都有，不缺你这篇小文章！其实大家误会了，本刀之所以提上面两部作品，绝不是推荐，只是想告诉各位，骗子无处不在，影视文学作品中的骗术通常来源于真实社会，大家可以通过看电影读小说，间接认识一下我们周围的这个世界。正如上次专栏中所说的那样：上帝是最好的编剧。真实世界中的骗局只能比文学作品中的更让人震惊。

但说了这么多，这些与游戏似乎八杆子打不着。大家别着急，耐心听我说。众所周知，在电子游戏这一概念形成的同时，有个指代相同事物的词被更多地用于学术领域，那便是所谓的互动电子娱乐。那么何为“互动”呢？或许“人机交互”这个更直观的术语更说明问题，电子游戏之所以不同于其他娱乐形式，最核心的区别就在于此。与文学、音乐、影视等形式相比，人们在进行游戏的时候，不是完全被动地受众，玩家可以通过自己的指令，作用于电脑，从而改变游戏情节的推进甚至结局。

这个过程叙述起来非常简单，但时至今日，真正能让玩家在游戏中有较深入互动体验的作品比例还是非常小。绝大多数的情况下，我们只能沿着游戏主创人员设定的剧情路线完成游戏，玩家能够做的，更多的是如何完成一个个被分割成小单元的任务，这些任务完成后，情节按照剧本继续推进。当然，多结局设定、支线任务模式等等的存在，一定程度上弥补了所谓自由度不足的问题。但这无异于采用穷举法来解决统计问题，并不能真正改变当前电视游戏人机无法实施深入互动的事实。

可能有人要问了，到底什么是深入互动呢？

让我们回顾开头所谈的骗子话题，就像现实中那些骗局一样，假如有一天，我们在一款角色扮演游戏中被小镇街头的混混NPC给骗了，那么我们就真正实现了深入的人机交互。

当然，这里所说的被骗，绝非那种一两个“三选一”或“二选一”的选项对话后，你把辛辛苦苦闯迷宫打怪物得来的珍惜道具递给对方，对方马上翻脸的那种。而是玩家根据AI提供的信息，通过主观思考判断，最后以具体的形式反馈给AI，AI经过思考，再进一步作用于玩家。如此循环若干次，完成交流的过程后，玩家最终被骗。换句话说，作为游戏机的电脑，其在游戏中表现出来的AI已经进化到可以和人脑进行博弈的水平时，才标志着全新互动时代的到来。

举个简单的例子，假设我们现在是生活在PS5（如果有的话）的Home3.0的世界中。某个阳光明媚的上午，你正在Home世界中的妻子一起布置房间。这时突然你的手机响了，电话号码显示的是你们最疼爱的小女儿（她可能在现实世界中的确就是一名可爱的少女，当然也不排除这是一位四十开外的罗丽控大叔反串的，或者只是一段冷冰冰的AI程序代码）的。你非常纳闷，因为此刻女儿应该正在上课。按下通话键，耳机中传来一个显然经过仪器处理的声音，你听着很费劲，但还是明白了大概意思，你的女儿被他们绑架了，你需要半小时内汇款20万到某某账户，不能报警，否则就给女儿收尸。对方说完就挂断了电话，你当时就慌了，连忙拨女儿的号码，结果女儿的电话已关机。你意识到事态的严重性，赶紧按照歹徒的要求将款项汇入账户。接着一刻也不敢耽误地驱车赶向女儿的学校。半小时后，焦急等待在学校门口的你看到女儿蹦蹦跳跳地向你跑来，悬到嗓子眼里的心终于放了下来。你抱着女儿的小肩膀，关切地问起方才她被绑架的情况，结果女儿却说，爸爸是不是玩《杀戮地带4》玩糊涂了，整整一个上午她都在听课，只是最后一节课时收到手机运营商的短信“因通讯线路检测要求用户关机一个小时”，于是便照做了。此刻，你如梦方醒，自己被骗了！

怎样，是不是嗅出了一丝Matrix雏型的味道？事实上，这个骗局正是前一段社会上流行较广的一种骗术，其关键点有二：其一，歹徒打电话给受害者时，采用特殊软件使对方的手机屏幕上显示特定号码；其二，子女的生命安全对父母来说无疑是重大问题，歹徒充分利用了家长的这一心理。你身在Home3.0之中，让你的手机来电显示为任意号码，对系统来说显然易如反掌，而一旦AI掌握了如何利用人类的心理薄弱环节，那么，玩家被机器欺骗就成了顺理成章的事情了。

或许有兄弟已经看出来了，在这篇文字中，本刀只是提出了一个问题：游戏机的AI何时才能全面赶上并超过人脑？这看起来是个挺扯的问题，但绝对不是没有可能，毕竟早在1997年，国际象棋大师卡斯帕罗夫已经败于当时的超级计算机“深蓝”。按照计算机硬件的发展规律，家用主机具备与当年深蓝相当的机能，基本上应该只是时间问题。

从目前的情况来看，就三大主机来说，Wii所代表的体感路线，似乎在一条看似“钱途光明”实则“前途未卜”的道路上渐行渐远，我们就暂不讨论。对于索尼和微软，如何在下一代甚至下下一代主机上获得真正的突破性进展，AI的进化或许是一条的值得考虑的思路。毕竟，起码在可以预见的未来里，“与人斗其乐无穷”的网络对战并不会完全取代单机游戏。

雪猹·态度

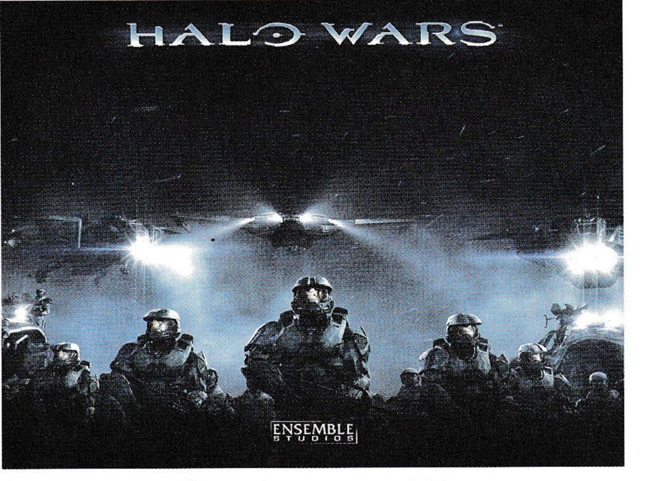
想要战，那便战

文：雪猹

“无非是一堆大男人在争论谁的玩具更好玩一点罢了。”（摘自某论坛签名）

前几天看到一个新闻，国内某论坛（不是游戏论坛）搞了一次会员聚会，本来是高高兴兴的事儿，结果在聚会上，一名会员因为遇到了曾经删过他的帖子的版主，于是上前质问，语言的冲突转化为肢体的冲突，口舌之争升级为真人PK，最后打人者和被打者估计也是两败俱伤，整个聚会也因此不欢而散，至于是否牵扯到违反治安条例或者法律相关问题，目前还不得而知。简单看来，从就事论事的角度而言，原本可以“始于此止于此”的事情，非要纠结不清地引发另一个层面的冲突，着实是有些不应该，引用该论坛会员的一句话来说：“我觉得打人者挺无聊的，都是成年人了，犯不着这样干。”

网络时代的飞速发展，从一定程度上来说，拉近了人与人之间的距离，加速了人与人之间的交流。论坛，从有互联网开始就诞生的一种交流形式，随着互联网的发展而发展，逐渐进化到我们现在熟知的形态，成为了所有网民的“必修课”。论坛也可以说是现实社会的一种缩影，它有创立者（管理员），有管理者（版主），有参与者（会员），有社会阶层的区分（会员等级），有不同领域的区分（论坛分区），而人生百态与风云变幻都可以在论坛上得以验证与重现。



人，本身是一种喜欢争强好胜的动物，正是得益于这个天性，人类才能成为地球的统治者，任何领域，任何时间，皆如此。即使是在论坛这样一个虚拟的空间与社会里，人类的本性依然得以充分的展示。最直观的莫过于论坛上的唇枪舌战了，任何一个可能的论题，都能引发数十页乃至上百页的争论，“公说公有理，婆说婆有理”，每个人都据理力争，甚至还分帮立派，各自站队，双方你来我往抛砖引玉，不亦乐乎。

当然，如果所有事情都那么循规蹈矩，大家都平平安安相敬如宾，怕是也太过于了无生趣。论坛上常见那种闹得不可开交最后版主封帖了事的例子，这类帖子往往开始于A，讨论至B，争吵于C，封帖于D。想起韩寒在小说《长安乱》里那段描述在客栈里关于“兔子贵还是瓜贵”的段子，一帮江湖侠客原本在讨论江湖大事，结果话题不经意间跑到了兔子和瓜的问题上，继而引发一场混战，吵到最后有人连自己是认为兔子贵还是瓜贵都已分不清楚，还得向对手发问才能搞明白自己的立场。艺术来源于生活，这段文字真的是很露骨地嘲讽了如今论坛上一些“始于此止于彼”的荒唐论战，相信所有对此有过经历的网友都至少会有一点切肤之感。

远的不说，就说国内几家游戏论坛上，都会有一个“综合讨论区”，一般来说这个区会被网友们戏称为“战区”。既然是综合，所以讨论的话题范围非常广阔，各方人士也都云集于此，持不同意见者也很容易找到引发争议的话题，例如“主机机能之争”、“独占游戏之争”、“跨平台画面比较”等等，都如同一触即发的炸药包，若是这类帖子发出来后不声不响地沉了下去，那才是论坛的新鲜事儿。

其实争论本身不是坏事，人类思想的进步往往来自于碰撞与冲突——当然是思想上的，不是行动上的——论坛本身就是个畅所欲言的地方，千篇一律还有什么意思？关键就在于，我们太喜欢给人家扣帽子，动不动就分立场讲派别，“凡是自己喜欢的，那就一定是神作；凡是自己不喜欢的，那就一定是渣”，所有的评判标准都以主观为主，群嘲群讽，动不动放地图炮，要么就是断章取义，曲解歪辩，实在不行还可以挖坟揪辫子，打人可以不打脸但是可以踩脚。对于持不同意见者，恨不得立刻推倒在地，再踏上一只脚，让他永世不得翻身。

我们常常羡慕国外论坛那和谐的讨论气氛，例如日本的2ch，中国台湾的巴哈姆特，还有欧美的一些游戏论坛。其实我们自己也有做得很好的地方，例如各主机的分区，各游戏的独立分区，玩家们还是可以在一片祥和的气氛中讨论单纯的游戏话题。无奈人的天性好斗，有事可以挑事，没事可以找事，对于事情的不同看法可以将对方视为永久的敌人，“凡是对方支持的，我一定反对；凡是对方反对的，我一定支持。”以嘲笑和驳斥对方为乐，从这一点上来说，把网瘾视为一种精神疾病也并非完全毫无道理。

我们可以常常问自己，我们究竟需要一种什么样的讨论氛围？是不是一定不允许“客观饭”存在？这个世界是不是一定要二元化和两极化？这个业界是不是在我们的控制之中？我们是不是只能求同不能存异？我们是不是已经习惯于从讨论游戏上升到攻击人品？这些问题，有些是有解，有些是无解，有些则是“公说公有理，婆说婆有理。听听都有理，想想全无理。”有些问题，我们可以想得深入一点；有些问题，我们可以想得简单一点。不一定什么都要上升的人品的高度，大家原本都是单纯的玩家，游戏的问题完全可以简单化。讨论的目的不是争个你死我活，而是在交流的过程中增长自己的见识，只是往往有时候，道理大家都明白，落到实处就容易激发肾上腺素。

想起论坛上某网友的签名：“无非是一堆大男人在争论谁的玩具更好玩一点罢了。”想一想还真是这么回事儿。国内的玩家大多经济实力有限，主机太多，荷包太少，只能挑最喜欢的买，当最好的宠物来疼爱，自然容不得别人说三道四。其实吧，和很多事情一样，玩游戏也追求个志同道合，目的是寻找游戏中的乐子，而不是自己给自己添堵。各有各的好，各有各的妙，就算要战，那也还是多集中在游戏本身上面吧。

大人们的世界

文：阿修罗

网络是一个好东西，它拉近了人与人之间的距离，给游戏带来了新的生命。但它同时也是一个危险的玩艺，想在网络上保持完全的隐私就仿佛是天方夜谭。



前，玩游戏都是一个人抱着手柄蹲在电视前面自娱自乐，爱干些啥说些啥都是自己的事，和其他人没有任何关系。但是时代不同了，不要说PC上的网络游戏，连家用机、掌机游戏也突破了小圈子的限制，进入了联网时代。

有了网络，就有了人与人之间的交流。有了人与人之间的交流，游戏也不再是单纯的游戏了，它已经成为了一种新的社交手段。如此一来，玩家的言行举止甚至所玩的游戏都成为别人注意的对象。

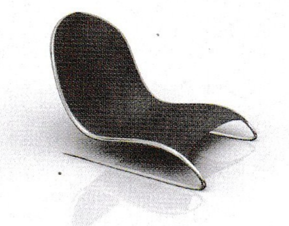
如果说以前单机时代你还能把自己想象成一名“童心未泯”的“老孩子”，那么现在你则必须在游戏所构建而成的社交网中表现出“成熟”的那一面，因为没有人希望和自己交游的是一个除了游戏什么世故都不懂的“小屁孩”。

这就是大人的世界！

四海之内皆兄弟

网络有一个好处，就是哪怕你完全不认识对方，只要你们玩同样的游戏，都有可能穿越千里的距离相聚在一起。

既然大家都玩同样的游戏，那就是“革命的战友”、是“同志”！在游戏中，“同志”们也许没有太多语言、文字的交流，也许仅仅是通过系统预设的一些表情动作来进行沟通，但是这并不影响大家一起并肩作战、消灭老怪。



攻击系、防御系、回复系……就像现实社会中一样，现在的网络游戏也非常强调不同玩家之间的任务分工。玩家也会根据自己所控制角色的能力不同而在不同的游戏进程中担任职责。英雄电影中那样一个人战翻几万大军的情况现在在游戏中也很难见到了。

协同作战很重要的一个要素就是团队之间的默契和相互信任。即使网络那头的“战友”与自己素昧平生，只要“信任”对方，团队也能够共同取得胜利。这正是玩传统单机游戏永远也无法体验得到的感觉！

君子之交淡如水

也许有人真正通过玩网络游戏成为了莫逆之交，但大多数时候，我们遇到的只是一起组“野队”杀过小怪、做过任务的路人。

与路人相处的时间也许很短，但是你的一言一行依旧会留在他们的心中，成为你在他们心中的形象。如果你给他们留下了好印象，那么也许下次在游戏世界中重逢的时候，他们会友善地向你打招呼，甚至帮助你杀杀怪、做做任务。如果你给他们留下了坏印象，那么也许他们就会像自己的朋友诉说你的种种劣迹，而这些劣迹可能会一传十十传百，让你成为所有玩家避之不及的怪胎。

君子之交淡如水。水虽然看似柔弱无力、流淌无踪，但无论是人体还是这个世界都不能缺少水的滋润。只要你遵循最基本的网络礼仪，别人就会对你留下好印象。当你觉得这种看不见摸不着的形象可有可无从而为所欲为时，也许你就会在现实社会中遇到你曾经恶语相向的游戏玩友。有时候，游戏并不是想你想象中的那么儿戏的事情！

防人之心不可无

“这年头黄瓜都靠不住！”当你身处网络中时，你所面对的是一个个虚拟的形象。而这些虚拟形象的背后则是一个个活生生的玩家，比黄瓜可难搞多了。

也许和你并肩作战多日、温柔体贴的美女牧师其实是一个眼镜胡子胖宅男的女装，也许你公会里高大帅气又有魄力的会长正在和阴柔娇羞的潜行者搞背背山，也许你信赖无比的竞技场搭子正盘算着明天借你账号之后如何假装被盗号……

也许——也许这“也许”终究只是一个“也许”，仅仅是幻想，是并不一定真实存在的那种“可能性”。但是，如果它真的发生了呢？如果它从“也许”变成了“就是”呢？

网络上真真假假全都掺杂在一起，要想在这里好好生活下去，一定要懂得如何鉴别真伪。俗话说得好：“害人之心不可有，防人之心不可无！”玩网络游戏被盗号是常见的案例，但是这当中有很大一部分比例都是因为不洁身自好才招来麻烦的！所以说：要带套！

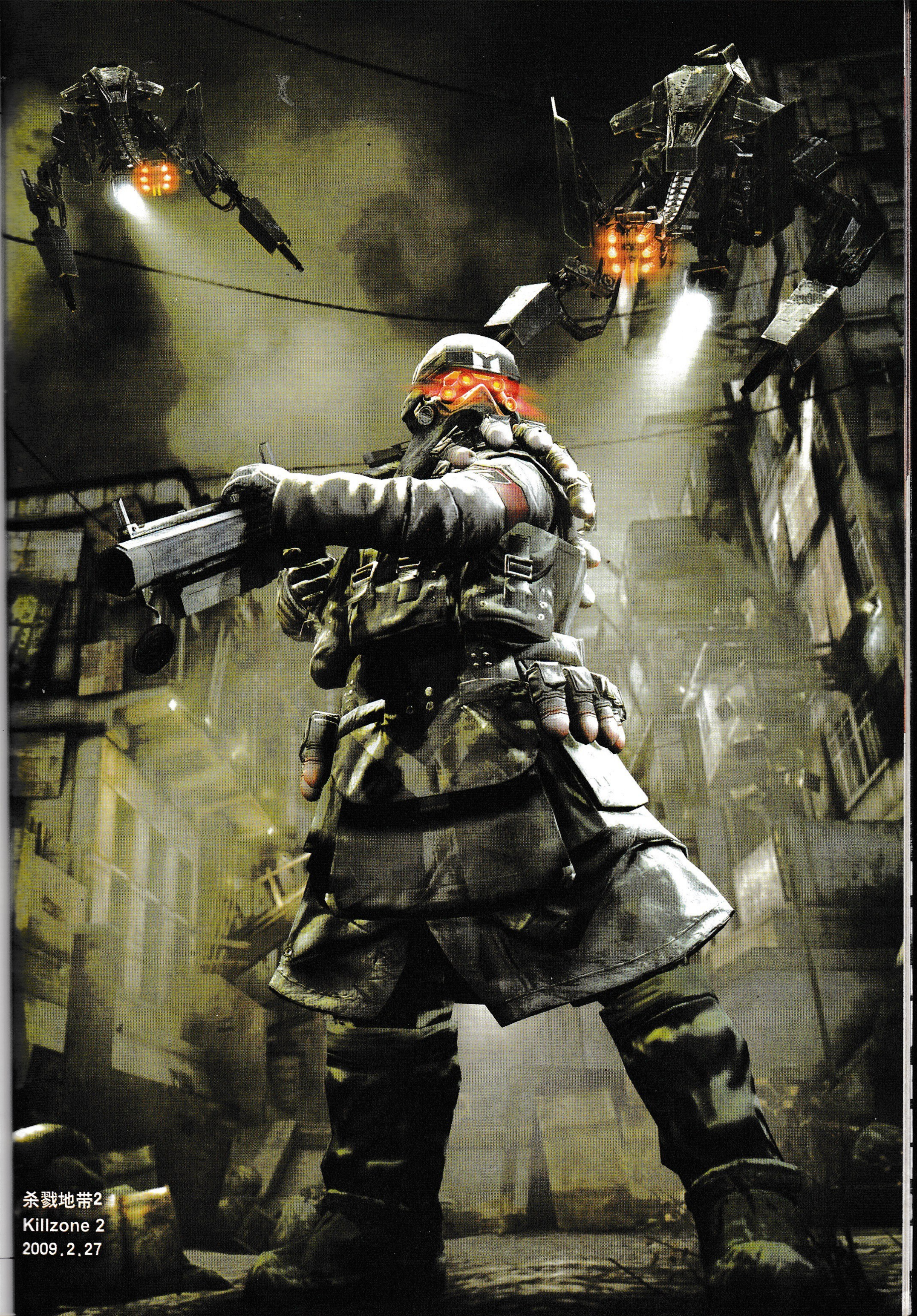
若要人不知，除非己莫为

不要以为到了网络上就没人知道你在做些什么了！现在的网络是越来越透明了。不说那些实名制的SNS社区，单说此世代的家用机，好友系统、成就/奖杯系统把你的很多信息都透露给了你的朋友，甚至是那些偶尔察看到你Gamer Tag的路人。你玩过哪些游戏，玩游戏的投入程度之类的信息可以说一目了然。而且现在的次世代主机基本都配备了视频、音频周边，玩家在游戏的同时就能够与其他玩友进行语音或者视频聊天。你玩游戏时的那点怪癖也在这些先进的通讯手段面前暴露无遗。

就算你存心做坏事，故意不让自己的声音啊脸啊暴露在玩友的面前，你还是躲不过人肉引擎的搜索。人肉引擎这东西很可怕，虽然往往沦为网络暴民泄愤的工具，但是它在揭露真相时的精确度也是令人相当震惊的。“若要人莫知，除非己莫为”这句古话说得还真是没有错！你的那点小九九，不仅网管知道得一清二楚，就连其他网友都不一定瞒得住！

网络是一个好东西，它拉近了人与人之间的距离，给游戏带来了新的生命。但它同时也是一个危险的玩艺，想在网络上保持完全的隐私就仿佛是天方夜谭。

大人的世界要用一颗大人的心去面对，如果没有足够的承受力，那还是趁早拔网线吧！



杀戮地带2
Killzone 2
2009.2.27


真锅香织 Manabe Kaori
出生日期：1981年3月31日
血型：A型
出生地：日本爱媛县西条市
星座：白羊座
身高：162cm
三围：B84/W55/H85
毕业学校：横滨国立大学
兴趣：电脑、料理
特长：剑道、喝酒
BEAUTIES
美优馆
真锅香织







Manabe Kaori

个人相关：

■在家为长女，有弟、妹各一。

■于横滨国立大学毕业，就读教育人间科学部，国际共生社会课程。

■大学入学前在吉野家（日本著名牛肉饭店）打工，被星探发掘而进入艺能界。

■1999年获杂志《Hot-Dog PRESS》颁发“梦幻美少女大赏”。

■2004年被授予“博客女王”的称号。

■2005年把自己的博客内容编写成书刊出版，发行数超过20万，同年以年度话题人物被邀请为2005年日本红白歌唱大赛的审查员。

■2006年担任东京电视台“都灵冬季奥运会”的报导员。

■2007年10月入选日本“最适合戴眼镜的名人”大赏。

■2008年4月，于出道10周年纪念之日出书《女子!?心》，叙述自出道起自己的家庭、恋爱等等的事情。

游戏相关：

■为XBOX《幽灵行动》游戏代言人，也是微软XBOXLIVE的宣传小姐。

■曾在SkyPerfect卫星电视台的DigiCube购物平台担任主持（DigiCube是原SQUARE旗下的一家游戏连锁店）。

■《幽灵行动》代言形象。

声优相关：

■2006年　动画《惠理子》饰演惠理子。

■2006年　动画《口袋妖怪游侠与苍海的王子玛娜菲》饰演宏美。



■惠理子　□宏美

撰写书籍：

■2003年6月　《去学习真锅吧！》

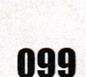
■2005年8月　《真锅香织的心里话》

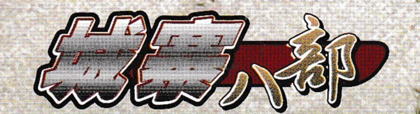
■2006年11月　《我的美力》

■2007年4月　《学校所没教的英文文法<基本编>》

■2007年4月　《学校所没教的英文文法<应用编>》

■2008年4月　《女子!?心》





城寨天天见，热点月月有。前厅作为城寨的窗口，就是把每月城寨中最热点最精彩的话题以及内容呈现给读者。当然，如果想切身体验这些精彩，最好的途径还是在您的浏览器地址栏输入bbs.levelup.cn，然后别忘了按下“回车”。

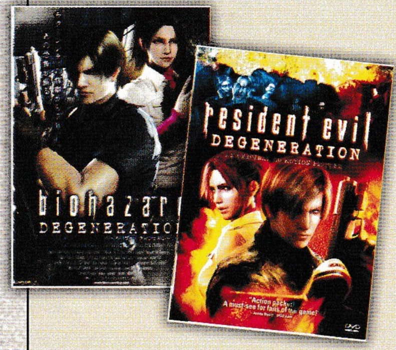
OK，无责任广告语发布完毕，接下来转入本期内容。据白夜观察，这一个月内论坛上出现频率最高的词就是“生化危机”了，一是因为全CG电影《生化危机 恶化》全面上映，二则是万众期待的《生化危机5》放出了体验版，这两个事件集中发生在这段时间内导致“生化病毒”迅速在城寨论坛内蔓延开来。尤其是《生化危机 恶化》，由于没有X360的“平台限制”，所以广大“生化FANS”都行动了起来，欣赏完电影后纷纷在论坛里发表了自己对电影的看法和评价。白夜也忙里偷闲观看了这部电影，随后又翻看了论坛上各位玩友发布的帖子，其中不乏精彩言论，所以本期“城寨前厅”的内容就是“城寨寨民大谈《生化危机 恶化》”。提前说明，含剧透。

正面、反面、侧面……
城寨寨民全方位解读《生化危机 恶化》



由于机场发生了不明原因的生化灾害，政府紧急派遣军队封锁了附近的所有设施。察觉到事件可能与安布雷拉曾经从事过的生化兵器实验有关的FBI，派遣曾成功逃出7年前生化危机事件核心爆发区浣熊市的年轻警官里昂·S·肯尼迪前往调查。

里昂在执行任务的过程中，再次遇到了由于机缘巧合而被卷入生化危机事件中的克莱尔·雷德菲尔德。在安布雷拉已经覆灭之后，不同的地点再次出现了同样的生化危机爆发，事件的背后隐藏着许多不为人知的秘密。为了查明真相，像7年前一样，里昂与克莱尔又一次开始了联手合作……



▲《生化危机 恶化》的日版（左）和美版封面。

常规影评篇

文：2kbbs 游戏城寨论坛“《生化危机》系列”专区版主

画面 9 说到这次的CG画面没有太让人感到惊艳的地方，可以说中规中矩吧。在人物行走方面还是显得有点僵硬，不过就这个CG水平来说的话也已经在中上流了，得到9分相信也没人有意见吧？

音效 9 这次《生化危机 恶化》的音效还是让人很激动的，沿用了一些历代场景的配乐。特别是最后和G决战时候的配乐，以及煽情场面方面的配乐都无可挑剔。

剧情 9.5 个人本来是很激动的，因为看到2代两个曾经为之感动的角色再聚首的时候那种感动确实难以表达，也许只有系列的老玩家才能体会到吧。

熟悉的丧尸、G都回来了，也许那些一直对《生化危机4》变革充满了埋怨的朋友现在也有点安慰了吧。虽然这次的丧尸依然是移动缓慢的T型，但是丧尸作为“《生化危机》系列”的代表性人物的出现不知道多少朋友都为之感动了。而且电影对场景的刻画依然出色，阴森的实验室和机场突然出现的丧尸等等都让人一眼就看出这就是我们熟悉的《生化危机》。

有人说本作神化了里昂而相对于弱化了克莱尔，但是可曾知道10年之间里昂付出多少，他选择的是和克莱尔完全不相同的一条道路。他在《生化危机 恶化》里对克莱尔说过，他和克里斯选择的是斗士这条路，一直会战斗在和病毒



斗争的前线，而克莱尔选择的更多是用民众的力量来呼吁和抵制。

动作 10 这个我就不多说了，用小强来形容里昂一点都不过分吧？能打、能摔、能抗、能跳、还有那完美的腰间力量，相信G也很郁闷，“一个凡人居然能在空中拉住我……”克莱尔的动作场面比较少，印象中也就在机场的时候接住里昂扔过来的枪的时候的表现吧。相信很多朋友都失望了，她是有实力的，在《生化危机 代号：维罗妮卡》里的表现就说明了一切。不过可能只是转型了吧……

场景 10 很好！很强大！我记得以前有个朋友就说过《生化危机2》的场景是刻画得最深刻的，高科技实验设备下是充满了无数哀号的丧尸的叫声在回响……也许《生化危机》的临场感觉就是要这么才能衬托吧。

总的来说这次恶化的表现还是令人满意的，希望未来《生化危机5》能带给我们更大的感动。这是一个“《生化危机》系列”老玩家对这部电影的评价。

会员 我是丧尸：整体节奏张弛有度，人物细节动作刻画不清晰与欧美CG动画还有一定的距离。但经典的里昂特工装和克莱尔的便装让我这位“生化FANS”热血了一把。另外我总觉得里昂的言谈不像《生化危机4》中那么具有黑色幽默了，可能是向（当时机能不足的）《生化危机2》致敬吧。

会员 adam_snake：只要是里昂和克莱尔这两个主角重逢，这部电影就已经成功了90%。

版主 forlove80：2代的感动又回来了，次世代的高清丧尸在恶化中终于出现了，还是有丧尸的《生化》好！

Checkpoint：向《生化危机2》致敬

本片中里昂和克莱尔首次见面的场景，那声回荡了多年的“get down”，跟他们首次相见的情形一模一样；感染了G病毒的柯提斯的变身，从第一形态到最终形态都是严格按照《生化危机2》的路子来的；还有里昂回忆浣熊市事件时候的片段，那些熟悉的场景，克莱尔那熟悉的红色服装，用最新的CG技术再现出来你看了能不激动吗？





看这部片子的前几日白夜才去了六段音速的家里用PS3又玩了玩《生化危机2》，此时经众寨民一提醒才猛然醒悟，确实在“《生化危机》系列”里已经多年没有见到丧尸了啊，确实，还是有丧尸的《生化》更有味道一些。

角色篇



被“神化”了的里昂

里昂作为本次《生化危机 恶化》的第一主角，自然是电影花笔墨最多去刻画的角色。由于“《生化危机》系列”作品，无论是游戏还是电影向来都非常注重那种美式英雄主义，所以作为本次电影的主角，里昂自然是各位眼中的英雄，颇有看点。究竟里昂表现如何呢？看看城寨会员们的评价吧！

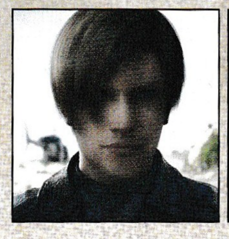
关于长相

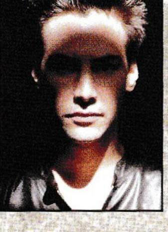
会员 solidangel：刚看完抢先版的《生化危机 恶化》，初始给人感觉像回到了《生化2》的年代，无比激动，克莱尔没怎么变，但……当里昂出现时，傻眼了……虽然经过了《生化2》的洗礼，又被美国收纳为特别干员，但怎么着就变得不成人样了，以前那帅气的像个小白脸似的变成了中年大叔……

版主 rainyday36：和最近一作登场的《生化危机4》里的差异确实比较大，这次里昂似乎是草稚京附体，神情乃至服装都有几分相像。而且话说里昂还跟以前一样，貌似从头到尾都没有笑过，《生化4》可以理解，艾达一直都对他若即若离，而且还要做交给他的任务，心里肯定是很郁闷的。这次么，好像是更加具有霸气了，一副老大派头，不过……帅哥，长得帅，也不用这么叼吧，很吃亏的，会让女孩子觉得你很难相处的呀！

会员 330294：这电影里的里昂感觉真是《鬼泣2》的那个“但丁”扮的 （为什么不说别的版本？因为就那版“但丁”最不像但丁）。

会员 pgn：像基努李维斯。





会员 yuki37：一脸黑气，蛮好一阳光大男孩变成一好像吸毒的……

会员 松林雅鹤：看到肯尼迪先生时我就一直在想：“好一个风流才子唐伯虎啊”。

关于能力

版主 薰：现在里昂估计能做掉威斯克……

会员 真田十勇士：里昂的表现越来越像打过超人药的威斯克了，去一个满是丧尸的地方就带把手枪就OK了。在动画后期离开那要掉下去的地方，那速度就像是在加速，能单手拉住一MM+G成体，还能从容不迫地开枪……我是该拜里昂的强，还是拜编剧的YY能力……

会员 zipiao5233：这个叫里昂的男人已经从人变成了神，如果有一天要是在《生化危机》的最终作里忽然爆出他其实是注射了某超强病毒的人，我一定不会觉得意外。

会员 tboss：真的很不错！希望Capcom把游戏6代的主人公设为里昂（BOSS么？当然是威斯克），好让我们体验一下神之间的对决。

会员 kaibx：我猜里昂之所以那么NB，就是因为里昂被感染无数次了，实际上他和G丧尸差不多了，和威斯克一样了。

会员 暗夜孤狼：被G一爪子打飞居然一点事都没有，然后还能迅速起身以迅雷不及掩耳盗铃的速度来了一段跑酷运动……





这一段我也印象深刻，EA的《镜之边缘2》可以考虑以里昂作为主角。并且，在这一段时我很有拿起手柄随时准备按QTE的冲动。

会员 黑龙的近视眼：G的第二形态怎么也得有个半吨以上的重量吧？咱给他减轻一半，算500斤。安琪尔体重100。单手拎着600斤的重量，另一只手掏枪瞄准射击，并且脸不红心不跳语气平静地说话……如果里昂没有注射病毒就有此成就，这要是注射了，威斯克就危险了。

Checkpoint：关于里昂在片中可以单臂禁住一个女人+G第二形态成体重量这个话题似乎成为了城寨会员在关于里昂讨论中最火热的一点，随后愈演愈烈俨然成为本片最大BUG之一。但经过城寨会员"真田十勇士"全方位的研究和反复观看，终于发现了合理解释。原来G第二形态在最后即将落入深渊时不是全靠里昂抓着的，人家自己也抓着钢索呢！上图给你们瞧瞧！当然，也有会员用"质量守恒定律"来解释这个场景……



▲注意看红圈里的部分。

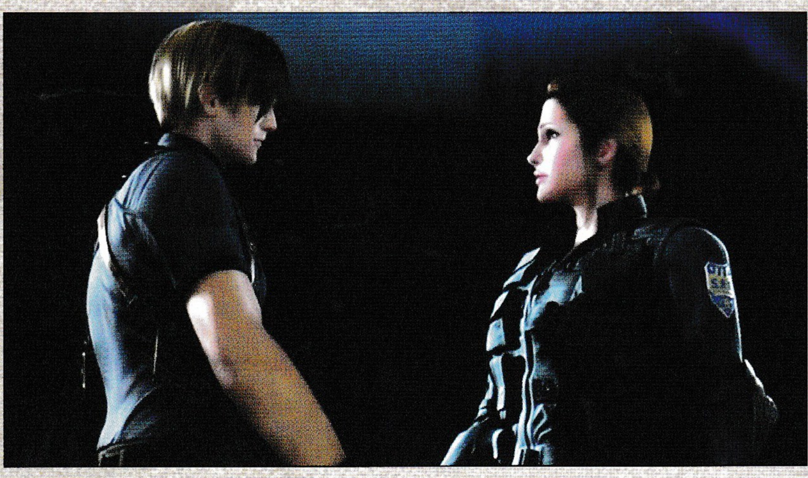
关于感情

错把温柔当武器，点评里昂和安琪儿的快餐式恋情。

文：游戏城寨 PSP评测组　　albertsnake

这段爱情实际是因里昂而起的，所以要点评的话，还得从我们的大情圣里昂说起。

里昂，一个在警校蝉联NO.1的超级尖子生（NO.2是克劳萨），毕业后被分配到了浣熊市警察局。令里昂没有想到的是，这一去成就了他游戏界最倒霉的警察的称号。不过有失必有得，那次劫难也使



本身就很优秀的里昂磨炼出一身过硬的生存能力。逃出浣熊市后，里昂进入了白宫，成为了处理特殊事件的王牌精英。

作为主角，里昂有着俊朗的外表。加之其出色的能力，毫无悬念的成为了"《生化》系列"中的万人迷，其女性FANS的数量可以用恐怖来形容（所以，我说话得悠着点- -）。相比同是万人迷的那个"里昂"，这个里昂显然要有血有肉的多。但又因为他的温柔善良，也给他带来了不小的烦恼。仅仅在系列登场过两次的里昂，就已经和3个女人纠缠不清了（这里纠正一下，很多人一厢情愿的认为里昂和克莱尔是一对。但到目前为止，里昂对她都没有产生过特殊的感情。对此，我们只能解释成克莱尔不是里昂喜欢的类型。而且，克莱尔也只对史蒂夫动过真情，详见《生化危机 代号：维罗妮卡》）。

那为什么会这样呢？难道里昂真是个猎色之徒吗？当然不是，之所以会如此，全是温柔惹的祸。里昂对所有异性都太温柔了，致使他每次都会产生莫名其妙的责任感。不要说是阿什莉、安琪尔这样的普通角色，就连冷酷的专业杀手艾达都被其所感动，可见温柔威力之强。《逆袭的夏亚》中评价阿姆罗时曾说："阿姆罗是错把温柔当作NEW TYPE的武器的人。"显然，我们的里昂更是如此。有人说了，有女人缘不是好事吗？通常情况下没错。但自从这个群体里有了艾达后，就已经不允许有其他女人存在了。所以，往后里昂受艾达管制事小，真要威胁到其他美女的生命安危的话就不是好玩的了。有心的朋友在看本片是会注意到，每次当里昂和安琪尔的爱情会有进一步发展的时候，里昂的手机就会响起。表面上看好像是白宫接线员发来的指令，但我看来更像是艾达发出的警告……

说完了里昂，再来说说安琪尔。其实，安琪尔很简单。在接连失去了可信赖的队友以及温暖的家庭后，安琪尔的内心显得非常脆弱和寂寞。就在这时，里昂给了她温柔的关怀并且舍身忘死的保护着她。安琪尔当然会毫无保留的向里昂敞开心扉，甚至是依赖上了眼前的这个男人。所以说这段爱情虽然有点唐突，但却合情合理。

"配角"克莱尔

会员 albertsnake：克莱尔自DC上的《生化危机 代号：维罗妮卡》后，整整8年都未在系列里露过面。而本片在前期宣传中反复强调了剧情将讲述里昂和克莱尔7年后的重逢。但影片出来后我们才知道，克莱尔只不过是个配角。真正的女主角其实是特别行动组S.R.T的女队长安琪尔，甚至连最终BOSS也是为了配合里昂和安琪尔的恋情而存在的。

会员 devilnevercry：初中时玩《生化2》的时候对克莱尔有非常大的好感，可



惜在《生化危机 代号：维罗妮卡》登场的她差点没让我鼻子掉地上……那个造型说实话实在是不能接受。而本次则大不一样，首先身材爆好，个儿也长高了，皮肤也白了，人是越看越漂亮了……这也得归功了成长了的CG技术吧。

会员 磁性瓷：克莱尔拿伞的样子超萌啊！

会员 一牧月：明明克莱尔能更萌的！明明那个小女孩是卖萌的……可惜……唉唉……而且克莱尔从后半段开始一直都瘸着腿，我说编剧你有多么不喜欢克莱尔啊！

克莱尔的新男友？

会员 国产达文西：当被大妈问了句看上去样子很累之后。克莱尔蹦出来这么句话："这都要怪我的新男友，他害我不能睡觉"……





确实，这个问题很容易让人浮想联翩，并且众多"克莱尔亲卫队"的队员们向来是将她当作自己梦中情人的，这一句"新男友"瞬时让大部分观众的心灵受到了沉重一击，比如论坛的会员gzibao同学就在N个帖子里大喊着要教训克莱尔这位所谓的新男友。好吧，各位被醋意冲昏了头的"克莱尔饭"们，其实您稍微注意一下接下来的对话就可以知道，克莱尔口中那位"新男友"其实并不是人啦！

00:03:46,559 --> 00:03:50,188
这都要怪我的新男友
他害我不能睡觉

00:03:50,396 --> 00:03:53,695
男朋友啊？
是你帮世卫组织报告取的绰号吗？

00:03:53,900 --> 00:03:56,061
是食品与药品管理局啦！

你为什么不给克莱尔一把枪？



话说在这次《生化危机 恶化》里，克莱尔这位曾经两作"《生化危机》系列"游戏的主角除了在机场接过里昂危机关头扔过来的枪时展现了一下身手之外，便几乎再没有其他表现，实在是让观众有些失望。不过当影片进行到这个片段时，白夜曾非常激动，心想着克莱尔终于有枪了，接下来必然该出现有如《生化危机 代号：维罗妮卡》里倒地空中接枪射击那样的精彩场面出现了，可没想到过了没两分钟，克莱尔又将枪还给里昂了，让我大失所望。其实，这个过程中还有一个细节就是……里昂他其实不止一把枪，为什么你就不能给克莱尔一把？





▲先扔给了克莱尔一把枪，然后……又掏出一把。

为《生化危机5》造势

《生化危机 恶化》同样采用了开放式的结局，这让很多论坛上的朋友都认为一定会有《生化危机 恶化2》存在，而其实相对于电影的续作，这更应该看做是为系列最新次世代游戏作品《生化危机5》的造势。根据论坛上会员朋友们的反应，大家普遍对电影最后回收G残骸的TRICELL公司表示疑问。其实这就是《生化危机5》中非洲恐怖事件的幕后使者，而其社长艾克塞拉·吉奥奈也将是《生化危机5》的关键角色之一。



◀▲出现在《生化危机 恶化》最后的TRICELL制药公司以及《生化危机5》中登场的艾克塞拉·吉奥奈。



喜欢《生化危机》系列的玩家现在已经产生了足够大的分歧，一些人想回到系列前几作的那种解谜在游戏中占比重更大，恐怖气氛更浓郁的作品。而《生化危机4》的动作、射击比重大大加强、几乎放弃解谜要素、阴森古堡的恐怖感降至最低，在前作基础上各方面加强的《生化危机5》仍旧如此大胆地舍弃了系列的一些经典设定，但是其不容置疑的游戏素质，仍然获得了很多玩家的肯定。但同时也有一些质疑的声音，比如《生化危机》系列之父三上真司，他对PlayStation官方杂志（OPM）的记者说曾经作为《生化危机》开发者的自己不会去玩《生化危机5》，他认为新作与前作相比依然有太多相似之处，他相信这个系列今后要想继续发展下去，彻底的革新将是不可避免的。那么延续4代的革新的新作，到底该如何走这条革新之路？卡普空自己也在探索之中。那么来一起看看大家是如何看待这个问题的吧。

多边形 《游戏机实用技术》编辑

这不是革新不革新的问题

实际上当《生化危机5》第一次公开亮相的时候，明眼人一看就知道这个游戏与前作有太多的相似之处，到最后我在E3和TGS上玩到试玩版的时候，我已经完全可以确认这就是一个“完美加强版《生化危机4》”。游戏的核心内容完全继承了前代所有的成功之处，并且将其发扬光大，尤其是合作模式的引入，更是创系列历史之先河，再加上游戏画面的大幅度提升，可以说本作已经提前预定了2009年最佳游戏的宝座。

然而面对呼声很高的五代，为什么三上真司认为这个系列的革新不可避免？首先，我们要排除掉他看到自己种下的大树却被竹内润用来乘凉所产生的妒忌心理（笑），他本人作为这个系列的生父，是深切知道“创新”对于这个系列的重要作用。一代大获成功之后，我们了解到他经历了“1.5代”的推翻与重做，才在二代继续创造了辉煌；三代的不思进取也让他尝到了苦头；DC的那一作可以说将系列的原有模式发挥到了极致，要想推出新作就必须拿出新的东西；而又一次经历了“3.5代”的完全推倒重来而诞生的四代，表明了他坚定地要为系列开创新局面的决心；如今五代的作品在他看来也无非如DC那一作一样，是在前作基础上的完善，而并非完全的创新。

对于这个系列将来的发展方向，作为一名“生化犯”，我谈一点个人的愚见：第一、剧情，四代的黄金眼，我当时只给了9分，其中一个重要原因就是对剧情的不满，完全抛弃了安布雷拉背景的四代在剧情上简直薄弱得可怕，若不是里昂、艾达·王和威斯克等人的再度登场，你根本无法觉得这是“生化”；第二、恐怖，可以说在四代中，最被大幅削弱的就是在一代和二代中让玩家闻之色变的恐怖感了，取而代之的是战斗的紧张感和压迫感，这可能与游戏视点的变化有关；第三、解谜，游戏的谜题部分也因为游戏方式的改变而削弱了许多，虽然这一点有可能是因为游戏的侧重点有所偏移造成的，但这一系列特点的流失无疑是遗憾的。以上几点，希望能在本作以及以后的作品中得到改善与加强。

任何事物，质变的前提是量变，有了积累与沉淀，才有变革的资本，作为次世代平台第一作，继承前作的优点并加以发扬光大，这无可厚非。但在以后的作品中，如何继续领跑“恐怖生存游戏”，还需要后来者多花些心思，多一些大胆的创意，还有敢于突破的勇气。

网友发言

fan：现在丧尸题材的紧俏，许多游戏都做出了素质不错的丧尸游戏，比如《僵尸围城》、《生存之路》、《使命召唤5》里的丧尸模式，这些都是很好的例子。希望看到之后的6代有着翻天覆地的变化，别忘了《生化危机4》就是在此基础上得到的巨大成功，如果竹内润已经黔驴技穷了，那还是换我们的三上真司去吧，我看他对自己的系列已经有了更深刻的了解。

李珍珠：这游戏不是三上你一个人玩的，虽然您是生化生父之一，但是要面对现实。您应该像做《鬼泣》的神谷那样去创作一款与其对抗的作品，超越它，也算是超越了自己，而不是一个人在媒体面前喝闷酒生闷气。

wry1988520：与其开拓创新的去创造一个玩家陌生的系统在目前机能驾驭能力还比较有限的主机上，不如去“守株待兔”地坚持颇受好评的四代。五代的变化还是非常之多，例如即时切换道具，还有不得不提的"双人协作通关"模式，尤其是后者，光是这一创新，就足以让很多玩家热血沸腾了！

rainyday36：酣畅淋漓的操作感和颇具挑战性的解谜要素、阴森的氛围似乎是一组矛盾，为了爽快度，以及剧情推进的流畅度必然要大幅度削弱来回跑、取钥匙开门的解谜。再加上BIO4的革新确实带来的很高的人气和销量，所以BIO5以它为基础，情有可原。

真幻魔：我个人认为，对于三上来说，眼看着自己建立的系列作品渐渐变成一款纯射击游戏难免会心有不甘，可是对于我们玩家来说，好玩才是硬道理。

Inngram：我认为生化系列是堕落了，因为它失去了它最根本的东西——恐怖。其实我很期待传说中被推倒的《生化危机3.5》，看不见的敌人、污染、侵蚀之类的名词很吸引我啊！

ps2pb：天才和精英的差别就在这里，天才留下的空缺不是谁都能弥补得了的。要想取代系列的灵魂人物并有所突破，可能接替者要比三上更有才才行……果然还是太勉强竹内润了。不然新瓶装旧酒的《无双》就是前车之鉴。

因为有爱：关键还是如何拿捏恐怖感、解迷要素和爽快度之间的平衡。在这个快餐化的游戏时代爽快度明显被摆在了很重要的位置了。

止血药：对于身为玩家的我来讲，好玩才是最重要的，不过尽管如此，还是很怀念以前三上负责的生化危机。

lithium：如果系统不能革新，就请在剧本上革新吧！





很多人的游龄应该是实际岁数减去6吧（或者是任意一个个位数……），从能玩懂游戏的年纪开始，我们就进入了游戏的世界。不管你玩的多少，现在的你仍然来游戏城寨，并看着和游戏相关的这个和那个，就说明游戏还在你身边，触手可及的地方。

游戏的年龄。从第一次拿起手柄开始，时间一天天过去，然后以月计算，然后以年计算，然后以十年计算，在十前面加上一个数字，你希望是几呢？

游戏 我们还能玩多久？

网友发言



黑翼天使X

某日正在玩《使命召唤 战火世界》，一同学在旁边看，说："你都中了几枪了，还不死？太假了！真没意思"。我一听到此话，立刻反驳之："游戏就是因为是假的，所以我才玩！"

事后，由此事件本人又略微反思了一下：我们为什么玩游戏？我一直认为玩游戏可以体验到普通生活中所无法体验到的各种乐趣。比如你可以扮演一个二战老兵接受残酷战争的洗礼；你可以扮演但丁当一回斩妖断魔的豪杰；你可以扮演某位男主角体验与N位美女的甜涩恋爱……总之，不甘于过着平凡日子的我们总是在游戏中寻找着另一个世界中的自己，体验着另一种生活。而这，也是我所认为的我们玩游戏的源动力。



土御门郁子

也许随着年龄的增长，可能有一天我会对越来越高科技的高端电视游戏失去兴趣。但取而代之的有可能是简单的电脑桌面游戏或者怀旧的老游戏，作一个普通的边缘玩家继续下去。在假日休息的时候，陪一陪家里的老人玩一玩纸牌或者麻将，这也是一种游戏，并且是最传统的。也许在不是很遥远的未来，我也会陪着我的孩子在户外玩"老鹰捉小鸡"或者"跳房子"的游戏。所以，"游戏"终究不可能离开我的生活，它只不过是换了种形式继续在我的人生中存在罢了。



yxd

随着年龄的增长，我发现自己对于游戏渐渐失去了一些热情。生在80后（近90后）的我，可以说是在电视游戏的光环下长大的，可是随着时间的推移，身边以前的玩友或是忙于学习，或是忙于工作，渐渐的，身边的游戏气氛随着年龄的增长而淡薄了起来。取而代之的，是来自生活的压力，或许，还是学生的我会去玩玩游戏，却远不如当时那么热衷了。或许，在工作之后，自己会不时的拿出以前的游戏，或者装载上模拟器，去怀念怀念过去吧。



真无双の乱舞

为了游戏玩游戏肯定会累，以前貌似就是这样。游戏应该是随时随地，拿得起放得下（我不是说掌机，这里泛指一下），可以说是随身玩伴吧。这么说来，应该没有什么"还能玩多久"，我觉得是人都或多或少地得玩游戏。



fan

现在我的愿望是什么？那就是早点工作到退休，然后住在一个僻静的地方跟孙子或是儿子一起玩游戏。其实有时候不是我们不想玩，而是没时间玩，而现在消费越来越贵的游戏机也让不少人望而却步了，但不管怎么说不管是什么游戏我都一定会将这种娱乐方式进行到底，今天正在听游戏音乐会的音乐，这种感触算是越发强烈了。游戏就想音乐领域里的一个最强音符时刻都围绕在我们生活的周围，总能带给我们完全不一样的个性体会。也许以后会减少游戏时间，但是这种生活娱乐方式对于我来说是永远都不会改变的！



drsa

游戏，我们还能玩多久？这个问题让我很心酸，不知别的朋友是什么样的感觉，而我已经有一年没有碰过自己心爱的游戏机了。自从离开学校步入岗位，事业与生活的压力便一直伴随着我……我曾经无数次地尝试找回那种尽兴的感觉，可我的心情却总是被其它的事情提前占掉。游戏，我们还能玩多久？我想说："游戏，我们何时能够再同游。"

一句话点评

liquidsnake9：应该是只要还在喘气，就应该继续玩吧。

Cyriltian：虽然玩的时间越来越少，但玩的心情越来越强烈。也许会向父辈对我们一样，错过的遗憾交给下一代。

李珍珠：心不老，恒久。

Winviolin：我是打算活到老玩到老，到了老年更多空余时间就会更加激情地游戏，毕竟人生在世，短短几十年，当然是要尽情玩乐的啊。

系色望：玩到拿不起手柄为止。

Fourseasons：天天玩肯定会审美疲劳，要是繁忙工作之余就会很有乐趣。

pspgundam：上班后几乎没时间玩游戏了，盘一张一张的增多，可时间却越来越少。

pxwpxw1：人的精力有限，但是好游戏是无限多的。只能在自己有限的时间内玩到自己最想玩到的好游戏就足够了。

wodyie：游戏是我的一种生活方式，寻找到快乐是永远的。

stya：如果游戏是一列火车，我愿在这列火车上待到老然后死去。

水晶罗兰：游戏因我而存在，我因游戏而精彩。

gameside：对我来说，无论怎样也不能失去游戏的，正因为有了游戏，生活才多了一份情感，活到老玩到老，心中有游戏，永不感遗憾。

lawyer：喜欢需要理由吗？不需要吗？需要吗！能玩多久、如果非要一个期限的话、我希望是，一万年。



主持人：玛鲁斯&影猫

城寨画廊 VOL.10

本次的《恶魔城 被夺的刻印》可以说是历代中角色最多的一作，丰富的NPC给我们造就了一个多姿多彩的恶魔城世界，而自索妮雅之后，本作又创造出了一个能够在系列中占有绝对一席之地的女主角夏诺娅，其大胆的露背装人设与自身凄美的故事设定更是博得了Fans们的喜爱，本期的《恶魔城 被夺的刻印》同人祭就选出了几幅很不错的作品给大家欣赏。另外在这里做一个小预告，城寨画廊正在论坛上举办圣诞绘图大活动，欢迎大家前来献艺，涂抹属于我们的圣诞节！



3D的狮子心

作者：zsxcmax

一句话点评：很少见有人做3D绘图啊，FF8的武器设定永远是经典的。

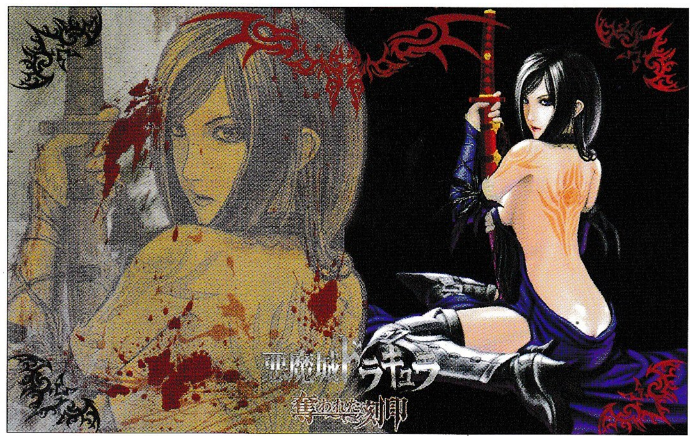


第17巨像

作者：zsxcmax

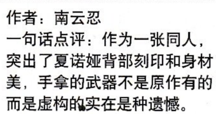
一句话点评：如果真有这么样一个威武的骑士巨像，估计汪达就永远救不回心上人了……

《恶魔城 被夺的刻印》同人祭



作者：南云忍

一句话点评：作为一张同人，突出了夏诺娅背部刻印和身材美，手拿的武器不是原作有的而是虚构的实在是种遗憾。



作者：Bt奇男

一句话点评：这位出场次数不多的吉普赛姑娘罗拉被如此详细刻画了出来，BT君爱意匪浅呢。



作者：凰皇

一句话点评：完全的手绘黑色流描白色光影显得作者高深的功底。



作者：没有爱de季节

一句话点评：夏诺娅后面那座城堡应该是迪士尼乐园对吧？





大神女版

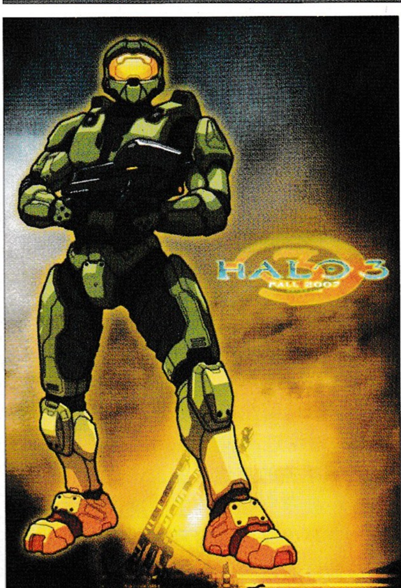
作者：cctv007007

一句话点评：事实证明大神这只MAN犬，也能拟人化成萌物。

东方

作者：服部玩藏

一句话点评：单使用鼠标绘画出如此作品，可见作者的鼠标有多好用（笑）





海贼女帝

作者：眼镜君

一句话点评：OP绝对有爱同人，被作者熟手画技CG化后的女帝显得更加美艳。

星野亚希

作者：woxiljj

一句话点评：星野亚希的一张相片临摹，再加入JJ君个人色感后显得更加有味道。



光环3

作者：D骑士

一句话点评：士官长的动画宣传海报……

雷芳MM

作者：茶包兔Lisa

一句话点评：出自女生之手更加突出了雷芳女性柔软的一面。





时间过得飞快，转眼又到了2008年最后一期。最近看到周边大小超市以及商场都已经开始为圣诞节做准备了，走进这些场所时，伴随着寒冷向温暖的转换，眼睛看到的是打扮成圣诞老人模样的店员，耳朵里听到的是圣诞节那种特有的童声合唱歌曲，一幅温馨愉快的样子。而每到一年当中的这个时刻，伴随着这些最重要的节日即将到来，心情也会随之好起来，每天都能愉快地工作，阿婆我那是相当开心啊！

话说到了年底，总不免要做一些总结的工作，不过鉴于本期杂志制作期间12月还没有过去，而往往12月作为一年的最后一个月都有些重头内容上演，比如圣诞商战之类，绝对不容忽视，所以我们把各种精彩的总结性节目放到了下期杂志里，敬请期待哦！

最后阿婆代表城寨全体编辑，提前祝所有读者朋友新年快乐，感谢你们2008年对城寨的支持！我们会继续努力为你们奉献好看的杂志！

读者自留地

本期读者自留地栏目中所刊登的读者来信来自《游戏城寨》LV45

LV45读者意见选登

北京　朱政文：身在军中，上不了互联网，只能看杂志了。感觉书上的内容太少了，我还要把书上仅有的内容转发到军网上与买不到杂志的同志分享。嗯，偶在军网上也是个ACG论坛的版主）。杂志啊，变厚吧！

话说自从城寨寨民大调查之后，白夜发现本刊的读者有很多解放军叔叔呢！（众编：你装什么嫩！）另外，鉴于朱同学的表现，爱好封号的白夜赐予你“城寨军中最佳宣传员”称号，感谢您对本刊的支持。

北京　董宇曦：最近北京气温格外得低，我也总算回忆起童年在北方居住的那段时间……不过可能是在桂林这个温室住久了吧，我不幸地感冒了……小编们要注意身体哦……

身为北京的人的我，对于深圳这边到了12月还穿短袖的气候也颇为不习惯，终于……高血压躺下了……（阿婆：这和气候有关系么？你这废柴！）

本期最生气读者

长春　王皓：十分不赞成一声不响地突然中断这么久，没有在之前做任何预告。不要说在LU上公布了，3个月前，你可以在猪笼看到我的身影，但现在是一点时间也没有了，直到明年6月高考结束。不要指望我会有时间上网去看你们的预告。还有，不要把调查表印在书上，无论如何，我不想对这本我支持了三年的杂志剪那么几剪子。OK，我上



次的快递石沉大海，没有回应，包括回信，或是截一小段话刊登。甚至没有一封E-mail。也许这的确是人生。

人生啊，人生。王同学这段话让白夜不登你的来信都不行啊！好吧，你赢了！

甘肃　冉鹏宇：求求你们不要和纯游戏攻略杂志同化，难道下面的事情会变为事实么？

LV44之前，“老板，《城寨》来了没？”“来了！”“赶紧把神书请出来！”LV45之后，“小哥，来买书啊？”“是啊，都有什么？”“《UCG》、《城寨》、《PSPe族》，《城寨》里有TGS报道，《UCG》里有E3，《PSPe族》有《原力释放》汉化版……”“……呃，我还是买《读者》吧！”

冉同学，小白我首先佩服你手工复印调查表的毅力，二来佩服你们那卖书老板对电视游戏的了解程度（连《原力释放》汉化版都知道，白夜我是从来没有遇到过这么精通游戏的书摊老板……），三来佩服你的编剧能力。其实《游戏城寨》之所以加入攻略等纯游戏内容是为了希望可以给读者一个全方位的游戏资讯+游戏文化的服务，而且我们是在原有基础上加的，并没有减轻原有内容的比重。再者，《游戏城寨》诸如特企、小百科以及WEBSHOW等栏目不都是我们自己的特色么？您大可放心，您的《游戏城寨》不会变味儿的。

湖北　邓志成：抗议！抗议！强烈抗议！美优馆的质量怎么越来越差了，想当初我就是冲着美优馆才买城寨的，虽然这并不会影响我对城寨的喜爱，但每次翻到那两页时会很不爽啊。一本书我可是要翻好几遍的，总不能每次都跳过吧？负责这个栏目的那谁谁，既然做就要高质量、高水准的嘛！你这样做会让包括我在内的广大优秀青少年对这个世界产生怀疑，对今后的人生感到失望，从而造就又一大批的宅，从而又将浪费一大批人力、物力资源，从而对世界造成严重破坏……所以“美优馆”关乎社会稳定、国家安宁乃至世界和平，所以编辑大人您的任务艰巨，责任重大啊！

坏了，事情严重了……那谁，你来解释吧！我先闪！

我等其他栏目编辑泪流满面。

在此前众编曾经为美优馆的定位讨论过不少次。到底该是以游戏动漫等相关的美优为主，还是单纯以身材……噢不，相貌为主的美优合适。之前也有不少来信读者反映美优馆的女性不符合《游戏城寨》的形象。于是小编就尝试以贴近游戏动漫方面的美优为对象。虽然在您的来信中小编并没看到明确指出是哪一点，但多少知道您的想法了，既然读者有要求嘛，身为编辑当然知道该怎么啦，呵呵（白夜：你难道想……别乱来！）。期待下一期《游戏城寨》吧，会令你满意的！

河南　郝俊：当初买《城寨》是因为有好游戏看，后来发现《城寨》的存在不只是一本游戏资讯杂志或是单纯的网站线下版这么简单的杂志。渐渐地，我开始喜欢阅读这么一本文字满满的书，体验游戏生活。一篇篇幽默、搞笑、感人、纪实的文章读过之后，融入了我的思维、我的下午茶、我的梦境。从小开本到大开本，再到小开本加厚，从创刊到改版，从赠阅到回归。对于已经听惯了无双声音的我的耳朵，看多了六段的败家玩意的我的眼睛，充满了和游戏以及游戏城寨有关一切的我的大脑和这双翻过无数次《城寨》的手。我不会抛弃它们，它们也不会抛弃自己的追求。

话说郝同学真滋润，还有下午茶……另外，我看到六段音速的表情已经僵住了，我现在把话筒交给他……

自打毕业之后就再没听过这么一针见血的评价了……不过我现在已经不败家了，只是借小编寄语这个窗口为大家推荐而已，而且是本着传道布教的初衷，所以不是败家，真的……谁说我表情僵住了，我笑得很自然，呵呵呵呵……



我补充一句，刚买了“爱丰”的六段音速真的不再败家了。

本期最佳诗人



广西　刘小明：《曾经》

我曾经以为LV44的中奖名单会在LV46公布，月底再寄还是来得及的。当然，只是曾经……

我曾经以为我可能会是下川美娜亲笔签名专辑《Reprise》的得奖者。当然，只是曾经……

我曾经以为我可能会是下川美娜亲笔签名levelup T-shirt的得奖者。当然，只是曾经……

我曾经以为我可能有希望捧回一台NDSi。当然，只是曾经……

当然，只是曾经……

另外，本杂志纸质很差！我这一手好字写在本杂志上就变得不像样了。

そですが！我说上学时老师怎么总说我写的字难看，原来是作业本和卷子的纸太差了！终于沉冤得洗！

他们总说我讲的冷笑话很好，所以让我来缓解一下你失落的心情。我看了你的信，也很想用“我曾经以为……当然，只是曾经……”来安慰你，但是不管怎么想，这个句式都不能围绕任何一个开心的话题造出一组散文诗一样的文字。于是我放弃了。不过，我决定换一种方式，并且希望：你／能／继续给／我们／来信／机会／是有的／当然，只是曾经／那个……／你下次／要／注意时间。（斜杠代表折行，虽然杂志纸上写字不好看，但是排起版来页面还是很紧张的，所以这首漂亮的梨花体不能像你信上的散文诗一样飘逸……）

广东　欧刚毅：看完LV45余同学的遭遇令我囧了，看了之后我才发现我是多么幸运的。前一段时间小弟的RP爆发了，首先是找到了一个萝莉做了俺的GF，原本还想甩了人家，跑去和你们一起过光棍节的，哪知她用“美人计”收服了我咯！可惜，小弟第一次无奈地错过了光棍节，双节棍就是比光棍强喽。这是第一任也是至今最后一任女友，萝莉万岁！

欧同学你真是口不对心，一边说原本想甩了人家一边又萝莉万岁，唉……



炫耀帖，鉴定完毕。

北京　候杰心：最近有很多很多郁闷的事，不过我不会告诉你们的，免得让你们偷着乐！

候同学您多心了，作为城寨后院主管的我们，就是读者的知心大姐姐，我就好打听个新鲜事……呃，不是，和读者分享心情。

后院话题

从本期开始，爱和读者们聊天的阿婆特新增栏目——后院话题。也就是每期选出一个话题和读者一起分享讨论，来信的同学的言论会被登在后院里与其他读者分享哦！所以，一定要给老太婆我来信啊！

本期话题——你平时生活中最喜欢念叨的游戏台词是？

有奖回函调查

本问卷调查请自备信纸或电子邮件回复，不需复印或裁切本页面。

回函邮政地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　《游戏城寨》编辑组

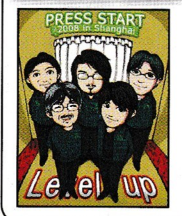
邮编：730010

回函Email：chengzhaidb@163.com

1. 您希望在WEBSHOW专题里看到什么话题？
2. 您希望在后院话题中聊些什么？
3. 写下您想和我们说的悄悄话。

LV45得奖名单公布

特别奖品



植松伸夫等人亲笔签名PRESS START 2008纪念海报　**3名**

大连	孙军
天津	曹志宇
辽宁	曹满纯

游戏城寨2008年新款T恤　10名

天津　赵传煜
天津　刘业琦
黑龙江　丰健欣
黑龙江　郭秀芬
北京　郑宇
广州　吴梓豪
上海　李彬彦
上海　蒋淘
广东　徐楚欣
江苏　朱维



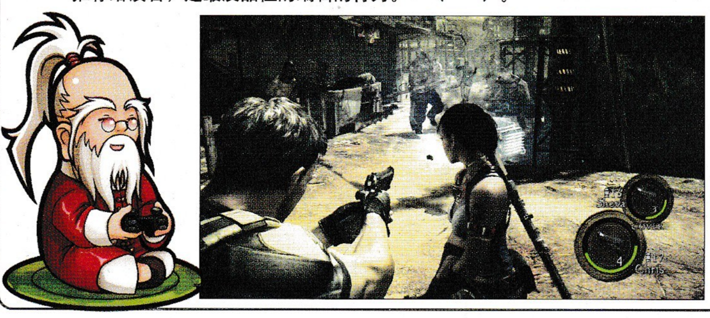
大寨门 Editor's BLOG

文编 白夜

Hikaru

◆PC上有那么多重要文件，那么多复杂的设置，迁移和复制都很方便。而PS3和X360作为游戏机，何以谓之娱乐，大家就图一乐而已，还这个记录不能拷贝、那个文件不能移动，游戏升级包不能另行保存，《生化危机5》搞个试玩版还只给X360不给PS3，给X360也罢了，还不付费（金会员）不许下载，甚至还开始限制区域IP……玩家也特别大度，厂商怎么搞大家就全盘接受，跟着忙东忙西，毫无怨言。我觉得这一代主机把用户体验搞得完全是乱七八糟，希望下一代会大气一点、人性化一点吧。

◆《生化危机5》绝对是一流的游戏，对得起试玩版这么穷极折腾，我特别想推荐给现在新生代的玩家们——不过，早上我弟弟发来消息说："把已经公认的超大作推荐给读者，是最没品位的编辑的行为。"（－ －）。

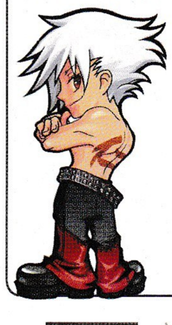


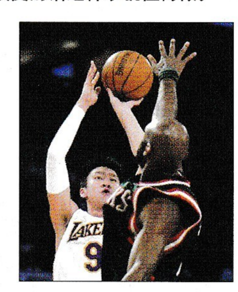
风间仁

★如果一个年轻后生对我吹嘘他如何的博览群书，我会对他说："孩子，等你长大后把这些书重新看一遍再对别人说你看过，不经世事的人怎能理解书中的这许多道理。当然，儿童读物除外。"

★最近我身边的一位男士突然开始装第二个英文字母，装的彻头彻尾，就好象一觉醒来突然领悟了装字母的极致，实在令人佩服。请继续装下去吧，装字母不难，难的是一辈子装字母啊。

★易中天的一个观点我觉得很有道理。他说做事去之前不要考虑最好的方面，而是要考虑最坏的方面，也就是如果做这件事结果撑死能糟糕到什么程度，如果这个程度能够被自己接受的话这件事就值得做。





◀孙悦NBA处子秀四分四次犯规，算是一个不错的开始。加油！

六段音速

◇本月感悟1：12月的第一个星期日终于如愿参加了今年的日语一级考试。遗憾的是之前没有腾出时间来好好准备，考前头天晚上还在加班赶稿，做过的真题也已经是上个世纪的了……另外一个很明显的感觉是，毕业后彻底脱离学校教学走上工作岗位，考试技能严重退化。对于那些依然在校的同学们，劝大家抓紧这段时间把能考的试都考了再毕业。

◇本月感悟2：走进一级考场，坐定之后环顾四周，惊讶的发现整个考场竟然只有两个男人：我和考官（其中一人）。考试结束后坐电梯下楼，从五层开始陆续挤进电梯的也全部是女生。被花丛簇拥着的感觉，让我仿佛又回到了久违的大学时代……

◇本月见闻1：早上去考场的路上，无意间发现了一个标着"龙珠东路"的路牌，大惊，询问司机后得知这附近确实是叫龙珠路。这大概可以算是我见过的最强路牌。

◇本月见闻2：中午回家的路上，看到地铁5号线大学城施工现场附近的一块巨大标语横幅上书：发挥XXXX精神，打造中铁BT精品……。虽然我可以肯定此"BT"非彼"BT"，但事后怎么想怎么觉得好笑，这绝对可以算是我见过的最强标语。

◇本月推荐：推荐给大家漫画版《神薙（かんなぎ）》，目前连载到第六卷。这个系列最有趣的部分是每卷卷首有一张与强人合作绘制的彩色插画，其中包括武内崇（《FATE》）、高河弓（《高达OO》）、绝叫（《龙虎斗》）和龙骑士07（《寒蝉》）等，每个人的作品都带有各自不同的鲜明特点，有些还相当恶搞。



玛鲁斯

○如果你特别喜欢灵长类动物，尤其是猴子，就一定不要错过年度攀爬类游戏《波斯王子》和《古墓丽影 地下世界》，波斯猴和盗墓猴会向你展示他们在悬崖绝壁上的超高技艺。这两作玩下来都可以用一句俗不可奈的评价来形容：这是一款优点和缺点都很明显的游戏……不过此次两作的剧情也都还算是有上佳表现，而且已经各自在结尾处挖上了大坑一个，剧情派们，请继续期待下一作吧……

另外虽然说《波斯王子》在本作摔不死，不过成就/奖杯控门还是要注意，被女主角艾丽卡搭救的次数不要超过100次哦。

○《生化危机5》的DEMO公开下载当天，从下午5点开始日本服务器一直处于被挤爆的状态，只得心急火燎地看着有网速快的朋友在网上已经发帖炫耀，直到晚上12点后终于有一些宽松，立刻下完开始试玩。结果第二天就听说日服已经限制了国外IP……万幸，真万幸。游戏素质自然是相当不赖，目前斧头男已经可以顺利打倒了，而电锯男在本作似乎相比四代要弱一些……另外厚道反常如Capcom，发售日提前万岁！

○12月18日，《非诚勿扰》；冯氏喜剧归来，观影团预备中。



▶都是樱。

Editor's 大赛门 BLOG

白夜





▲《使命召唤4》levelup.cn战队毕业照一张，纪念曾经战火纷飞的日子。

☆每个人打游戏的心态都不同，这是根据他们的性格和追求不同所决定的。我得承认我之前有些偏执狂，作为一个之前这么多年都把绝大部分闲暇时间都花在游戏身上的人，我希望把每一款游戏打好。《使命召唤 战火世界》以及《使命召唤4 现代战争》是我从2007年11月开始至今玩得最多的游戏，每天上网和全世界的玩家如仇人般厮杀。游戏中有一项统计叫做“生存率”，如果为正的话则证明你击倒敌人的次数比你被敌人击倒的次数多，数字越大则证明这个差距越大。真是一个邪恶的统计啊，它间接代表了你的技术。于是我每次与地球上某个地方同样坐在电视机前的玩家对决时，都是小心翼翼，集中精神，想尽一切办法以求致敌人于死地。在网络状况不太好的情况下，我时常因为有好机会但被网络拖累而不自觉地发牢骚；在不认识的队友打得非常烂时，甚至想带上耳机骂上他们一两句……最近一次在一格信号下战《使命召唤 战火世界》，我一个人端着狙击枪趴在瞭望台上，看到远处一个敌人走了过来，我打开狙击镜，因为网络不好，我力求在他站住不动的一瞬开枪，但最终第一枪与他擦身而过，同时他也发现了我，我急忙再瞄准再开枪，依旧miss，再瞄准再开枪……直到他走近了用机枪把我打死。我发现我全身乏力，简直虚脱了，浑身直冒冷汗。这个状态吓得旁边的GF都有些异样。

我点上一支烟，把手柄放下，看着屏幕上不动的我被路过的敌人一次次打死，突然觉得特别好笑，之前的我在干嘛？于是我再次拿起手柄，像疯狗一样端着把破枪，冲入敌阵，嘴上还哼起了小曲。信号不好？随便！这样冲不怕太张扬背后偷袭？不在乎！从这一刻起，老子是一个快乐的战士！

☆至今，我的生存率仍为1.3X，谢谢。（众人：把他拖出去打！还是在乎那破数据！）没办法，我现在是游戏编辑，不能太丢人吧！

尼亚

2008年马上要结束了，提前总结一下这一年的忙碌生活吧。

■ 游戏：算了一下今年通关的游戏，数量似乎将将到20款。到底算多还是算少，我自己也想不清楚，总之感觉每天都在玩游戏，多数却都只是初尝则止，真正能坚持打通的还是那些公认的优秀作品。个人年度最佳游戏是《MGS4》和《怪物猎人P 2ndG》

■ 电影：看了不少，数也数不清楚，去电影院看了也差不多有10部，不过多是不怎么样的二流片子。个人最喜欢的新片是《赎罪》和《蝙蝠侠 暗夜骑士》。发现再看多年前看过的老片子，可以得到很多年轻的时候（允许我这么说数年前的自己吧……）没能体会到的情感。

■ 音乐：很多时候却找不到适合当时心情、自己想听的东西，也许是太忙碌了吧，没办法静下来聆听音乐。今年听了很多爵士乐，但是还属于Jazz入门阶段，从中寻找安静中的闲适感。决定重新练习吉他，至少要让自己满意。

■ 朋友：在南方生活，离家很远，朋友也多在北方，平日的联系多也不过一句问候，有时喝些小酒后的怀旧情绪做祟也会打打电话聊聊天。距离远了，时间久了，再见面时人与人之间隔着一层陌生的毛玻璃，不能清晰看清彼此，而亲切感却越发嚣张……



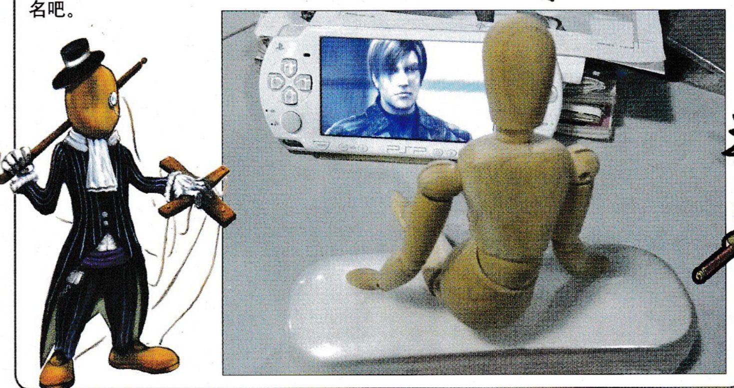
▲在网上偶然看到的图片，很喜欢。

草枫绫

※第一次去香港就去了当地宅人圣地的信和中心。看了很多在国内看不到的ACG业繁华景象，尤其看见那满铺皆是的正版游戏，真不知道我们内地什么时候才有这番画面。

※最近游戏实在出得太多，令人提不起打游戏的冲动，倒是经常把PSP当成MP4，把压好的影片和动画放到MS棒里面用PSP看。草枫绫在写这段小编寄语的时候，其实旁边正用PSP放着《生化危机 恶化》……

※据官方得知，下川美娜小姐将于台湾演唱会之后再度前往广州，参加12月广州动漫节演唱会以及其相关活动，期间更有会场签名。此前错过ACG穗港澳动漫展以及下川美娜广州演唱会的朋友们，可不要再错过这机会，快拿起下川的CD和海报去要签名吧。



光年

●刚看完《越狱》第三季的第十四集，虽然眼看着《越狱》呈江河日下之势，但感觉这套剧集的素质还是比较稳定的。这集里T-bag的表现实在是太出乎意料了，为了不剧透在这就不详细说了。感觉本片中反派的表现的确是一大看点，剧情又开始让人纠结起来了。

●好久没看卡通电影了，于是买了《机器人总动员》和《功夫熊猫》的双碟版DVD来过瘾，于是就有了连续陷在沙发里傻笑3个小时的快乐时光。值得一提的是，发现这两部DVD的花絮都非常有意思，尤其是《机器人总动员》附送的那个兔子和魔法师的动画短片值得一看再看。下面一部就期待《冰河世纪3》啦。





上期杂志中我们报道了"天下聚会之深圳UCG小编次世代见面交流活动"。这是UCG小编第一次来到"天下聚会"，也是我们走进读者，听取玩家心声的重要一步。近日有不少读者反映聚会报道内容中怎么没有编辑的感言呢。为此我们3位参加天下聚会的小编特地借此机会谈谈个人参加聚会的感想。另外，本期光盘收录了"深圳UCG小编次世代见面交流活动"花絮影像，请读者们一定要看看哦。

levelup.cn

未来还请大家多多捧场啊！

很高兴"天下聚会"给了我一个难得的机会，可以与深圳玩家面对面直接交流。活动刚开始的时候，大家还有些拘谨，不过大家都是玩游戏的朋友，因此三言两语之后立刻就熟悉了。我带去了单位的PS3，现场演示了一些视频和游戏，也打开了大家的话匣子。有好多人都拉着我说了很多他们的看法和意见，特别要感谢的是笛音朋友对NDS报道的大力建议。此外现在也派发了读者意见调查表，大部分人都填过了，在此向大家的热心表示感谢。还有不少人问为什么《游戏机实用技术》的其他编辑没来，尤其是多边形为什么没有来，看来多哥的人气还真是旺啊（当时多边形在上海主持音乐会）。令我感动的是专门有位朋友对我说："你不要因为大家都问多哥而生气啊，如果你不来的话我们问得会更多。"虽然知道这是在安慰我，但是我听了之后还是觉得很舒服。（笑）

会场上还举行了一些游戏比赛，可惜本人对于掌机上的联机游戏实在不擅长，惟一一个电视游戏《PES 2009》我又不玩，因此只能做一名看客。不少人都投诉说为啥不带《灵魂能力Ⅳ》来啊，令我心里大喊失策。下次见面定然会带更多的游戏来的。

一眨眼一天工夫就过去了，感觉时间过得相当快，不过我脑袋里还装了一大堆意见有待整理和消化。未来还请大家多多捧场啊！

看我们的进一步行动吧！

在深圳聚会组织团队的辛勤付出下，深圳"天下聚会"终于在11月2日成功举办了。办一场好的聚会确实不容易，这是我的一个最深切的体会。光是选场地就需要投入了不少的时间和精力，好在最后终于搞定了。从早上10点半聚会正式开始，直到下午6点聚会的玩家才陆陆续续离开。等大家离开之后，深圳聚会组织者们还要清理自己带来的主机、各种线材、场地宣传用展架等等，真让我感觉到承办一场聚会确实要有点奉献精神才行。作为"天下聚会"负责人，虽然会觉得承办聚会的辛苦，不过能看到这样热闹的场面，看见大家对游戏的热情，那颗沉睡的心顿时仿佛又被唤醒了一样，而现在聚会的情形我还历历在目。在本次深圳聚会中，我们迎来了一位年仅12岁的小女生，她是全场年仅最小的一位玩家。当我问她是怎样知道本次天下聚会的，这位小妹妹很不屑的回答道："当然是看UCG晓得的咯。"天啊！UCG居然还有这么小的读者支持，一时间让我说不出话来。聚会当天，这位小玩家对《小小大星球》表现出了极大的兴趣，自己站在电视前足足玩了40多分钟。由于篇幅的限制，还有许多点滴的聚会花絮无法在这里呈现。今后将有更多小编来到聚会现场，来到玩家中间，看我们的进一步行动吧。

这才是青春呀！

这次能够参加深圳"天下聚会"，真的是十分荣幸的一件事，这也是火云来编辑部的这两年时间里，第一次有机会与读者在这么近的距离进行交流，这次的聚会之行让我感触良多。其实得知当天参加聚会的玩家和读者将近百人，我们自然不会错过这次难得的交流机会，去之前我们就在编辑部打印了足够的调查问卷。这些调查问卷是我们杂志以及栏目今后改版的重要参考，当然，在现场收集的意见是更为重要的。

虽然这是火云第一次参加玩家的聚会，但是到会场不久便被现场玩家们的热情带动起来，其中一位"大叔"声嘶力竭的演唱让我印象深刻，这才是青春呀！我们从编辑部带来的PS3内装有不少游戏影像以及试玩，这也成为了当天比较受欢迎的项目之一，经我们了解之后得知，当天参加聚会的玩家当中拥有次世代的并不多，由此也可以看出次世代在国内的普及率其实并没有我们想像中的那么高，我们在杂志上普及次世代游戏的道路还任重道远，目前来看还是要把重点放在为读者带来更多的次世代游戏情报。与次世代相反，几乎每个参加聚会的玩家都拥有至少1台的掌机，也有读者在交流时给我们提出了要求增加掌机游戏的内容，我们在聚会结束之后也对此进行了讨论，掌机游戏以及掌机相关的消息肯定会成为今后杂志着重报道的内容。

天下聚会辞旧迎新跨年活动召集中

圣诞 元旦 大家一起来吧！

不知不觉，2008年即将离我们而去。天下聚会在2008年中得到了进一步的成长，特别是在五一、十一等长假期间更是"天下聚会"高峰。今年的圣诞，明年的元旦都是举办"天下聚会"的好日子，那么现在就让我们行动起来组织属于玩家自己的特别圣诞和元旦吧。天下聚会，下一站就在你身边。

申请举办"天下聚会"报名方法
1.发送邮件到：lujuhui@vip.163.com
2.发送邮件到：ucg@ucg.com
3.登录Levelup论坛，发短消息给"UCG－Ace飞行员"



中国玩家自己的年度游戏评选活动!

TV GAME大赏

2008年度最佳游戏中国玩家评选活动

本活动由黑角公司全程独家提供赞助



主办方：游戏机实用技术杂志社

主办媒体：游戏机实用技术 掌机王SP 游戏城寨 levelup.cn

2007年岁末，首届“TV GAME大赏”活动成功启动，其中“玩家评选部分”吸引了超过十万中国玩家参与，在他们投下的超过十四万张选票里，饱含着我们中国玩家对电视游戏的款款深情，也标志着“TV GAME大赏”成为首个完全属于我们中国电视游戏玩家自己的年度榜单！

辞旧迎新，继往开来，2008年度“TV GAME大赏”又将再度启航！我们希望有更多的中国玩家参与到我们的活动中来，投下我们中国玩家自己的一票！只有您的亲自参与，这个属于我们中国电视游戏玩家自己的年度榜单才会更加权威，更加具有活力！为了感谢大家的热情，我们联合黑角公司为大家准备了比去年更多的礼品以作答谢，区区薄礼，不成敬意，重在参与！

一、评选范围

2008年1月1日起至2008年12月31日止期间发售的所有家用机与掌机游戏均在本次活动的评选范围，具体提名名单请参考随总216期《游戏机实用技术》（2008年12月B）以及总101辑《掌机王SP》附送的选票。

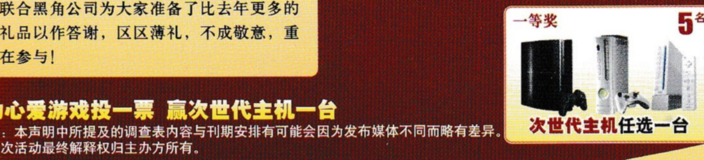
二、投票方式

随杂志附送的选票上将详细罗列各个评选奖项以及候选游戏提名名单，您只需在对应位置勾选自己最喜欢的一款或多款游戏，并在规定时间内（以当地邮戳时间为准）将选票寄回指定地址即可。

另外，您还可以登陆www.levelup.cn网站，在“TV GAME大赏”指定页面进行网络投票，并可实时查询投票结果。（投票页面预计将在12月10日左右上线，具体请关注网站相关新闻。）

三、活动流程

2008年度“TV GAME大赏”评选活动将历时两个月左右，“TV GAME大赏（玩家评选部分）”的选票将随总216期《游戏机实用技术》（2008年12月B）以及总101辑《掌机王SP》附送，其评选结果与中奖名单将刊登在《游戏机实用技术》春节合刊以及同时期的《掌机王SP》上。同时玩家也可以通过www.levelup.cn的相关页面查询评选结果与中奖名单。









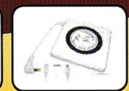


为心爱游戏投一票 赢次世代主机一台

注：本声明中所提及的调查表内容与刊期安排有可能会因为发布媒体不同而略有差异。本次活动最终解释权归主办方所有。









装备你的装备！

黑角 热门电玩周边品牌

www.blackhorns.com

红动今冬 全线升级 PS3专辑 VOL.3



光盘升级

- 超过30段PS3游戏高清影像
- 超过250首PS3游戏原声音乐
- 超过170张高清游戏壁纸
- 超过130个PS3特色主题
- 影像DVD变身为数据DVD

栏目升级

信息集结
全新综合栏目，新闻趣事，软硬周边，问答导购

特企集结
重磅企划，超过130款PS3游戏的至尊年鉴
高清电视及蓝光推荐，2009年PS3战略蓝图

劲作集结
《如龙3》、《白骑士物语》等劲作情报汇总

攻略集结
《抵抗2》、《机车风暴2》等大作详尽攻略
另有世界级奖杯高手的奖杯攻略第一弹

PC、PS3两用光盘
影音图均可在PS3主机上直接打开

12月21日 全国上市


游戏城寨
[真·猛将传]
解放创造力——河野力
[城寨小百科]
FPS发展史
专栏
曹纲 | 李济潇 | czk11
雪猹 | 阿修罗 | 一刀
[参与ID]
1怪物1
237+1
2kbbs
albertsnake
Bt奇男
cctv007007
chenchao45
chiryo
COME24
Cyriltian
czk11
D.S
Darkbaby
drsa
D骑士
Exile.levelup
fan
Fourseasons
funthink
gameside
heianderen
hopy
Inngram
kamui520
kt1111
lawyer
liqi
liquidsnake9
lithium
lwbiuchsjk
paullan7410
ps2pb
pspgundam
pxwpxw1
qsq
rainyday36
sarangheyo
scofieldchoi
steffenmo
stya
talentyj
weakcloud
Winviolin
wodyie
woxiljj
wry1988520
ygdsg
yx1985121317
yxd
zsxcmax
Hαю
阿修罗
白野威
被遗忘者
不动明皇
曹纲
茶包兔Lisa
大宇粉丝
多边形
服部玩藏
格兰霍特团长
黑翼天使X
凰皇
火花の祭
姬
快乐猪头
李珍珠
没有爱de季节
南云忍
神秘的牛肉面
神州好少年RF版
事实是事实1984
水晶罗兰
土御门郁子
伟大的belmont
无双
希罗
系色望
小高小达
旭日波澜
雪猹
眼镜君
一刀
因為有愛
银河の新星
余生-坠
云流风
真幻魔
真无双の乱舞
止血药
真锅香织
美优馆
beauty show
ISBN 978-7-89476-097-5
9 787894 760593 >
本手册随光盘附赠不能单独销售
ISBN 978-7-89476-097-5
游戏城寨光盘定价：9.80元（1CD+1手册）